N°54 JANVIER 1992 - ISSN 0984-9629
Belgique : 183FB - Suisse : 7,80FS - Canada : $6,50

Micro News

SUPER FAMICOM DISPONIBILITE LE 1er AVRIL

ROBOCOD

Comme un poisson dans l'eau !

INTERVIEW :
Doug Glen, de Lucasfilm

LES JEUX DE DEMAIN

TOP SELECTION MICRO NEWS

MAGICAL CHASE

LE PARRAIN

T 2843 - 54 - 25,00 F

sodipeng

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72

DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et retournez le à: (MN)

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

SODIPENG

Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

MICRO NEWS

vous souhaite une bonne et heureuse année 1992

Kiosque 6

News 8

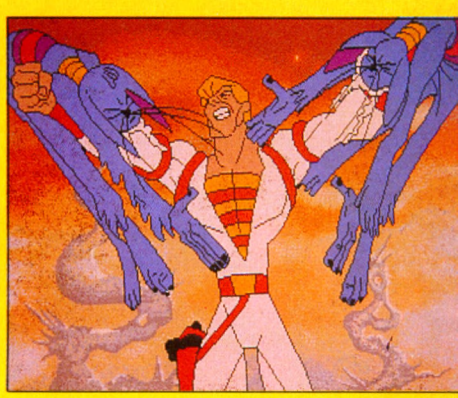
Reportage : Supergames, le Rush ! 8

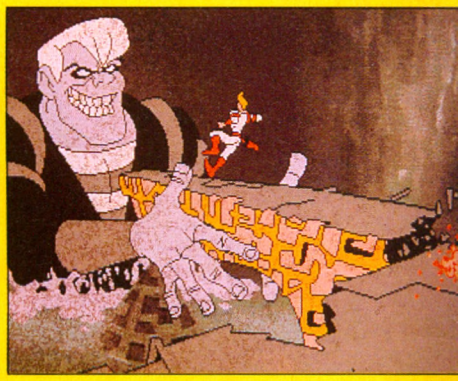
Enfin un salon qui redore le blason de la micro !

Interview : Doug Glen, de Lucasfilm Games 18

L'avenir du jeu vidéo vu par les yeux d'un expert.

Space Ace 2, Ça Cartoone ! 26





On l'attendait fébrilement, il est là et il cartoone un max !

Amstrad CPC..32

Midi Sonne.....36

Francis Rimbert, profession : musicien "informatique".

Méga Micro....40

Images de synthèse + réalité virtuelle = jeu dément.

Micros.....44

1992 s'annonce fertile...

En attendant, goûtez de la dernière cuvée de l'année.

Samouraï.....88

Consoles 92

En prélude au réveillon, les consoles vont chauffer dans les chaumières !

Les Badauds de la BD 134

Top Secret.....136

Crucitop.....141

Petites Annonces 143

Rédacteur en chef : Georges Brize. **Secrétaire de rédaction :** Jean-Henri Derveaux, *fantôme occidental actif*. **Chef de rubrique (consoles) :** Sylvain Allain. **Direction artistique :** Jean-Marc Gasnot. **Couverture :** Coucho. **Ont collaboré à ce numéro :** Laurent Hiriart, Frédéric Hoang, Bernard Joubert, Bernard Jolivalt, Marc Lacombe, Franck Maillochon, Patrick G. Pochet, Michel Saint-Briant, Lacsana Sinprasith, Philémon Trex, Z.Big. **Chef de publicité :** Laurent Wiernik. **Assistante de publicité :** Marie-Véronique Brunet. **Publicité :** SAP, 70, rue Compans, 75019 Paris ; tél. : 42.00.33.05. **Promotion :** Mauricette Ehlinger. **Marketing :** Jean-Louis Parbot. **Abonnements :** Odette Lesauvage. **P.A., renseignements et réassort :** Franck Maillochon. **Illustrations :** Coucho, Bernard Joubert. **Flashage :** Janjac. **Photogravure :** Atelier André Michel, Photocop. **Impression :** B.V. Roto. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1992. **Numéro d'éditeur :** 15. **Commission paritaire :** 70 043. **Distribution :** S.A.E.M. Transport Presse. **Directeur commercial :** Jean-Pierre Reiter. **Directeur des ventes :** Joël Petauton. **Inspecteur des ventes :** Société PROMEVENTE, M. Michel Iatca, 24-26, bd Poissonnière, 75009 Paris ; tél. : 42.23.25.60 ; Fax : 42.46.98.11. **Edité par "Publications Georges Ventillard", SA au capital de 350 880 F**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris ; tél. : **42.00.33.05**. Télécopie/Fax : 42.41.89.40. **P.-D.G., Directeur de la publication** : Jean-Pierre Ventillard.
© **MICRO NEWS, Paris 1992**.

3615 MICRONEWS

TOUTES LES NEWS POUR TOUS LES MICROS, 24 HEURES SUR 24

KIOSQUE

SEGA, C'EST PLUS FORT QUE MOI !

Futur acquéreur d'une Mega Drive, je voudrais avoir votre opinion sur les questions suivantes : vaut-il mieux acheter une Mega Drive japonaise ou une européenne ? Quels sont les meilleurs jeux (simulation de F1, moto, rôle, foot, volley...) ? Les Mega Drive japonaises sont-elles compatibles avec tous les téléviseurs (je possède un Telefunken) ? Comment se branche la Mega Drive (Péritel) ? Sur les ordinateurs, les prix des jeux sont élevés, prétendument à cause du piratage. Mais quelle en est donc la raison sur consoles ? Va-t-il y avoir une suite de Bargon Attack *dans Micro News ? J'espère que vous passerez ma lettre dans le numéro de décembre.*

Julien Molinier, Sète

Que de questions, que de questions ! Commençons par la fin : pour pouvoir passer une lettre dans tel ou tel numéro, il faut écrire longtemps à l'avance. Autrement, elle parvient à la rédaction au moment où les pages sont bouclées, c'est-à-dire trop tard. Maintenant, reprenons par le début...

La Mega Drive dite française fonctionne sur 50 Hz. Les autres, celles qui sont destinées aux marchés américain et japonais notamment, sont à 60 Hz. Du coup, faute de lignes suffisantes, l'image de la Mega Drive européenne n'est pas plein écran. Un autre point important : la Mega Drive bien d'cheu nous est garantie un an par Sega France. Reste la question de la compatibilité des jeux : environ 7% des cartouches japonaises renâclent à fonctionner sur la console francisée. Les meilleurs jeux ? En vrac et au feeling : la course de moto *Road Rash* et le simulateur de F1 *Super Monaco GP*. Les footeux se jetteront sur *Kick Off*, les volleyeurs sur *Super Volley Ball*. Pour ce qui est des téléviseurs, il faut savoir que tous

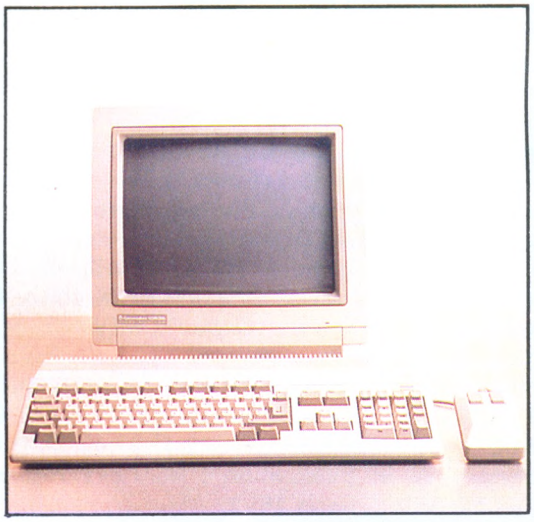
les appareils fabriqués (je dis bien fabriqués, pas vendus — nuance !) depuis 1987 sont aussi 60 Hz. Si d'aventure votre télé était un peu vieillotte, à 50 Hz, l'image sauterait. Question suivante : oui, ça se branche sur une Péritel. Tiens, voilà que le prix des softs revient sur le tapis. Pour clore une fois pour toutes le sujet, on peut claironner haut et fort que les éditeurs (et les auteurs, programmeurs, graphistes, bref tous ceux qui essayent de vivre de leur métier) ont été lésés, et pas qu'un peu, par le piratage. Le mot *prétendument* est plutôt inadéquat, pour ne pas dire déplacé vis-à-vis de ceux qui ont sombré à cause de ce *prétendu* piratage, et ils sont nombreux. Donc, si le prix des jeux sur disquettes est élevé, c'est que d'une certaine manière, les joueurs paient le manque à gagner engendré par les méfaits de leurs prédécesseurs. Quant au prix des jeux consoles, il est tout simplement lié à la fabrication des ROM de la cartouche, opération beaucoup plus onéreuse que la duplication d'une disquette. *Bargon* ? On verra...

ENTRE LES DEUX...

Je t'écris parce que je vais bientôt posséder un ordinateur. Je ne sais lequel choisir. J'hésite entre l'Amiga 500+ et l'Atari 520 STE et depuis je n'arrive pas à dormir. Lequel me conseillerais-tu ? Globalement, de l'Amiga 500+ ou de l'Atari 520 STE, quel est le meilleur ?

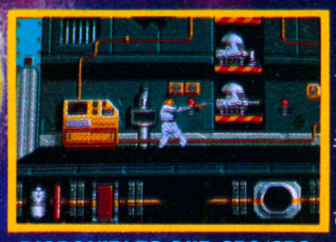
Emmanuel Proust, Le Vésinet

Globalement, les deux machines sont à la fois très proches et très différentes. Tandis que l'une, l'Amiga 500+, mise essentiellement sur le graphisme haut en couleur et la qualité sonore en interne, l'autre, l'Atari 520 STE, propose des options ouvertes comme la prise MIDI, tout en offrant des caractéristiques graphiques très correctes. S'il fut un temps où des arguments comme le prix ou l'étendue de la logithèque plaidaient en faveur de l'Atari, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Difficile dans ces conditions de conseiller l'un plutôt que l'autre... Le mieux est encore de choisir sur place, à savoir chez un revendeur — et en fonction des besoins.



L'AIGLE D'OR
LE RETOUR

Le grand jeu mythique de retour sur vos écrans !



Photos d'écran Atari.

DISPONIBLES SUR CPC/CPC+ AMIGA - ATARI - IBM PC et Comp.

LE JEU DE L'ANNEE!

LORICIEL

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél : 47 52 11 33 - Tél Commercial : 47 52 18 18

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS

De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs

Pour recevoir en avant-première le Pin's AIGLE D'OR et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou .....Pin's Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou .....Poster Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

Nom :

Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL

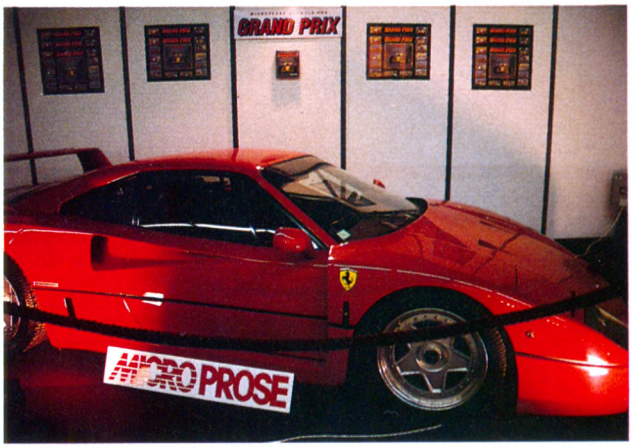
M.N 12/91

News

SUPERGAMES SHOW 1991, LE RUSH !

Plus de 43 000 entrées : ce chiffre donne une idée du succès de Supergames Show 1991, premier du nom. Dès vendredi matin il y avait foule dans les travées, à croire que pas mal d'entre vous avaient séché les cours pour être les premiers à visiter les stands, à essayer les jeux faramineux et à découvrir ce que nous préparent les éditeurs de softs...

Par où commencer ? Le choix est difficile tant il y avait de choses à voir. Du côté de chez Microprose, le leader des simulateurs de vol, on gardait les pieds sur terre avec **Grand Prix F1**. Pas d'hélico sur le stand — bien qu'une tonitruante vidéo montrât les grands moments de **Gunship 2000** — mais deux voitures de rêve : une **Formule 1 Ligier** à l'habitacle incroyablement étroit et surtout, une **Ferrari F-40**, un bijou rarissime qu'on a peu l'occasion de croiser sur les petites départementales... Cette dernière fut d'ailleurs l'occasion d'un concours organisé sur le stand Micro News et parrainé par Microprose. L'enjeu ? Une balade à son bord... Le gagnant, Philippe Pereira, 16 ans, aura donc eu l'immense chance de frimer devant ses copains à la sortie de l'école. Mais ce n'est pas tout : en prime, le propriétaire de la F-40, également dirigeant d'un club aéronautique, le *Blue Hélicoptère*, lui a offert un baptême de l'air...



Frédéric Hoang

De l'autre côté de la travée, Amstrad avait étalé son stand des grands jours. Les fanas du jeu sur PC pouvaient y découvrir le **Gamespack** : un 286 à 16 MHz avec un écran VGA,

Frédéric Hoang

une carte sonore et trois jeux, *Prince of Persia* de Broderbund, *Links*, d'Access et *F-15 Strike Eagle 2*, de Microprose. Du bon, rien que du bon pour une bien belle machine.Les consoles GX4000 étaient également de la fête avec des offres à faire pâlir d'envie le Père Noël, puisqu'Amstrad les proposait à 200 F... Qui dit mieux ?

Quand on parle du Père Noël, on voit sa houppelande... Ubi Soft avait pensé aux plus jeunes en les conviant sur son immense stand pour procéder à la distribution de posters, en compagnie de Donatello, la célèbre Tortue Ninja pixellisée par Mirrorsoft et venue annoncer son retour triomphal. Mais il ne s'agissait là que d'une animation parmi tant d'autres, puisqu'une fois

par heure (au minimum) l'éditeur-distributeur français proposait un tirage au sort dont les lots n'étaient autres que ses dernières nouveautés. Bornes d'arcade et vidéos délirantes tonitruaient de toutes parts sous les assauts des jeunes et des moins jeunes, tandis que les voix numérisées de **Wing Commander 2**, d'Origin, déclamaient leur discours sidéral sous les yeux ébahis des happy few.
Sur ce même stand, les visiteurs avaient la chance de découvrir des séquences de **Star Wars**, le jeu, développé par Lucasfilm Games sur Nintendo. Une réussite totale à en juger par la scène d'attaque de l'Etoile Noire — très cinématographique ! Les enragés de la saga vont enfin pouvoir s'éclater... N'oublions pas **B.A.T. 2**, largement mis en valeur... Quoi de plus normal, ne s'agit-il pas du best de l'année 91 ?
Ubi Soft, en tant que distributeur du jeu **Merchant Colony** (Impression), participait activement au concours des Grandes Ecoles —tout comme IBM pour le prêt des machines et Philips pour les prix — dont HEC sortit victorieuse face à l'Université Paris-Dauphine et l'ESCP. Les dignes représentants de ces 3 fameuses écoles se virent remettre par M. Jean-Claude Larue, Directeur général de Philips France, une foule de cadeaux prestigieux : 8 CDV pour les premiers, 8 combinés radio-K7-CD pour les deuxièmes et 8 baladeurs pour les troisièmes.

Côté Loriciel, les bébés étaient à l'honneur. La star, **Baby Jo**, se croyant tout permis, n'en finissait pas d'arracher les plumes d'un **Aigle d'Or** qui avait élu domicile sur l'aire de l'Espace Champerret. Sacré garnement ! Pour le ramener à la raison, on dut faire appel à ses géniteurs, qui profitèrent de l'occasion pour dédicacer l'enfant chéri à ceux qui voulaient bien l'adopter malgré son fichu caractère... Repu de tant de succès, le petit Jo finit par s'endormir... Profitant de l'accalmie, ses créateurs de grand talent se lancèrent dans une fusillade acharnée sur **Steve McQueen West Phaser**.

Un petit tour du côté de Silmarils, où régnait une atmosphère étrangement médiévale — un parti de troubadours en plein show micro-informatique, ça vous retourne son homme — pour célébrer le petit dernier (que dis-je !, le grand dernier) **Storm Master**, un jeu où stratégie guerrière, gestion économique, lutte pour le pouvoir et action se combinent admirablement. De la pure heroic fantasy !

Mais d'où vient ce bruit de circuit automobile ? De Lankhor, bien sûr, où déboulent les bolides de **Vroom** lancés à 300 à l'heure... Aucune perte humaine à déplorer... si ce n'est Bruno, l'un des créateurs de la société, qui ne s'est toujours pas remis de son bain de foule...

Un peu plus loin, on pouvait apercevoir Infogrames. Enfin, apercevoir est un euphémisme au vu de la taille du stand et de la qualité du décorum. Ça sentait le Disney à plein nez... Mais qui s'en plaindra ? Pas les plus jeunes en tout cas qui devenaient, l'espace d'un instant, les partenaires de leur héros favori, Mickey en l'occurrence, ni même les plus âgés qui renouaient ainsi avec une

Frédéric Hoang

enfance plus ou moins lointaine. Pas de doute que Disney Software ait misé sur le bon cheval en choisissant Infogrames comme représentant pour l'Europe. Ça va cartooner !

Dans un registre différent mais tout aussi efficace, Coktel Vision, alias Tomahawk, proposait **Adibou**, petit frère du célèbre **Adi**, dont les capacités d'enseignant ne sont plus à démontrer. Parents et enfants pouvaient à loisir faire la connaissance des petits personnages et ainsi prendre pleinement conscience de l'utilité réelle du micro-ordinateur à la maison et de son précieux potentiel didactique.

Supergames Show 91 était également l'occasion d'un concours Bayard Presse-Coktel Vision, organisé par le biais du journal **Okapi**. Les résultats de ce concours seront communiqués dans le prochain numéro de la revue...

L'heure est au CD et pour le prouver, Euro-CD, grand diffuseur de CD-ROM devant l'Eternel, nous a fait profiter des hits du genre, issus de son

News

catalogue sans cesse grandissant et comportant rien moins que 211 titres. Les thèmes concernés vont de l'agronomie au tourisme en passant par les jeux, l'éducation, la musique etc. Citons l'un des CD-jeux disponibles, le **CD Game Pack**, signé Mindscape, qui contient 5 titres, et pas des moindres : *Life and Death*, *Bruce Lee Lives*, *Chessmaster 2000*, *Beyond the Black Hole* et *Gin King-Cribbage King*.

Impossible d'évoquer le CD sans faire allusion au fantastique **CD-I** (**C**ompact **D**isc **I**nteractif) Philips présenté en avant-première au Supergames Show 1991. Fantastique est bien le mot puisque cet appareil offre tous les avantages du CD-ROM, l'interactivité en plus... Les quelques jeux présentés allaient de la simulation de golf à l'arcade pure en musardant par une bataille navale agrémentée d'images d'archives. Des outils à vocation éducative étaient également présentés : dessin, peinture, musique etc. La qualité de ces premières productions qu'on doit considérer comme des ébauches — cependant très réussies — laisse présager de grandes et belles choses pour un futur proche. Comme nous l'avions annoncé, l'événement était au rendez-vous sur le stand Philips !

Plus traditionnel, mais tout aussi animé fut le stand Atari où, outre le **Défi Lynx** qui attira les foules durant tout le salon, se déroulaient heure par heure des animations musicales endiablées pour célébrer la sortie du **Music Pack MIDI**. Chacun des visiteurs a ainsi pu constater de visu (!) à quel point Atari 1040 STE et musique faisaient bon ménage.

Sodipeng présentait, comme à l'accoutumée l'ensemble de la gamme des consoles Nec sous la forme d'un mur d'écrans relié à des consoles accessibles à tous. Résultat, une foule qui s'accumulait, bloquant parfois carrément l'accès à la travée.

Et Nintendo dans tout cela ? Ils nous avaient promis une surprise, elle était au rendez-vous sous la forme d'un gigantesque camion frappé du sceau en lettres de feu du **Nintendo Super Tour 92**. Chaque visiteur a donc eu la chance de découvrir et d'utiliser l'engin en situation sous le chapiteau dressé pour l'occasion sur le parvis de l'Espace Champerret.
Une fois "déroulée", la bête laissait apparaître ses batteries, à savoir 70 postes de jeu ! Le succès de cette avant-première confinait littéralement à la folie...
Tant et si bien que les techniciens durent couper régulièrement le courant pour arracher les joueurs aux bécanes. Et c'était reparti pour un tour ! Un véritable raz de marée dont vous découvrirez tous les aspects dans la rubrique *Samouraï Micro* !
Les visiteurs ont pu s'en rendre compte, **Micro News** n'était pas en reste. Nombre d'entre eux sont d'ailleurs repartis les bras encombrés de cadeaux : pin's, blousons, consoles, abonnements et même une véritable borne d'arcade **Atomic Robo-Kid**, remportée le dimanche soir à la suite du grand tirage au sort de la journée.
Les moins chanceux avaient toujours la possibilité de visiter le somptueux vaisseau spatial disposé sur le stand et symbolisant, mieux que toute autre chose, l'envolée fulgurante de cette première édition du Supergames Show.
Rendez-vous à l'année prochaine pour des aventures encore plus folles !

Frédéric Hoang

Bernard Jolivalt & Georges Brize

MICRO NEWS
et toute son équipe
vous souhaitent
une bonne et heureuse année 1992

VENTE AU MAGASIN

EURO-LOISIRS

20, rue Littré 75006 PARIS
Métro : Montparnasse
45.49.19.39
Ouvert du Lundi au Samedi
de 11 à 21 heures
Dimanche de 15 H à 20 H
Pour vos échanges, nous consulter

iiDE

PROMO SUPER FAMICOM et MEGADRIVE
Nous consulter

GAME BOY
MEGA DRIVE
NEO GEO

CD ROM MEGADRIVE
NEC PC DUO
Nous consulter

Tél. : 49.39.05.72

VENTE PAR CORRESPONDANCE

SUPER FAMICOM
STEREO vendue avec
2 manettes, câble péritel,
bloc adaptateur, correcteur
de couleur intégré.

HYPER BOY
pour transformer
votre GAME BOY en
console de salon

JEUX MEGA DRIVE

de 290 F à 449 F

GOLDEN AXE II
DONALD DUCK
RUNARK
ROLLING THUNDER 2 (NTSC)
FANTASIA
BEAST WARRIOR (NTSC)
SANGOKUSHI II
DOUBLE DRAGON II (NTSC)
F1 CIRCUS
F1 GRAND PRIX
FIGHTING MASTER (NTSC)
TASK FORCE HARRIER
UN DEADLINE
HEAVY NOVA (CD)
WONDER BOY 5 (NTSC)
JOE MONTANA 2
EXILE
MARVEL LAND
THUNDER FOX (NTSC)
SONIC
RAIDEN
NOSTALGIA (CD)
TECMO WORLD CUP 91
SOL FEACE (CD)
GOMOLA
SONIC
EL VIENTO (NTSC)

JEUX SUPER FAMICOM

de 390 F à 670 F

JOE ET MAC
FORMATION SOCCER
GHOULS AND GHOSTS
CASTLE VANIA
FIRE PRO WRESTLING
LEMMINGS
LAGOON
WONDER BOY
MONKEY JIRO
RAIDEN
SUPER CHINESE
SUPER WAGYAN LAND
THUNDER SPIRITS
CHIBIMARUKO
BATTLE COMMANDER
KNIGHT GUNDAM
DUNGEON MASTER
NOBUNAGA
PRO FOOTBALL
AERA 88
ACTRAISER
E D F
FINAL FIGHT
GOEMON
SUPER MARIO
F ZERO
DARIUS TWIN
Y'S III
PRO SOCCER
SUPER TENNIS
HYPER ZONE
FINAL FANTASY IV
BIG RUN
AUGUSTA GOLF
PRO BASEBALL
GOLF HOLE IN ONE
SIM CITY
GAMBA LEAGUE
POPULOUS
SUPER R TYPE
VALISE
XE 1 SFC
JB KING
ETUI POUR JEU
CABLE HI-FI

JEUX GAME BOY

de 190 F à 245 F

TURTLE NINJA 2
DARIUS
F1 HERO
GOEMON
KONAMIC GOLF
FIREBIRD
DODGEBALL
NINJA
ROCKMAN WORLD 2
JANKEN MAN
POPEYE 2
ALTERED SPACE
SUPER CHINESE 2
DODGE BOY
DOUBLE DRAGON
BATTLE OF KINGDAM
JANKEN MAN
METAL JACK
MINE SWEEPER
MOMOTARO
MONOPOLY
NAMCO CLASSIC GOLF
ULTIMA
ULTRA MAN
WORLD BEACH VOLLEY

JEUX GAME GEAR

de 245 F à 275 F

SONIC THE HEDGEHOG
LUCKY DONALD
ALLESTE
NINJA GAIDEN
LEGEND OF GOLDEN AXE
HEAVYWEIGHT CHAMP
ARLIEL
MICKEY
SHINOBI
FANTAZY ZONE
GALAGA 81
MAPPY
SPACE HARRIER
WAGYAN LAND
GRIFFIN
WIDE GEAR

JEUX NEC

de 299 F à 479 F

PRINCE OF PERSIA	SCD
DRAGON SAVER	
ZERO WING	CD
BROWING	SCD
R TYPE 1 + 2	SCD
TIMLE CRUISE II	
MAGICAL CHASE	
MIGHT AND MAGIC	CD
RAIDEN	
CORYOON	
LORDS OF WARS	CD
SUPER FANTAZY ZONE	SCD
BALLISTIX	
CARTE POUR JEUX	SCD (1.5)

JEUX NEO GEO

SOCCER
RAGUX
MUTATION NATION
SUPER BASE BALL
ROBOT ARMY
SANGOKU
ASO II
GHOST PILOT
SLUSH RALLY
BATTLE OF DESTINY

BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT CHÉQUE ☐ MANDAT ☐

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à:

IDE
31, rue de Moscou
75008 PARIS
Tél: 49.39.05.72
(du lundi au vendredi)
*Tous nos envois se font en Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

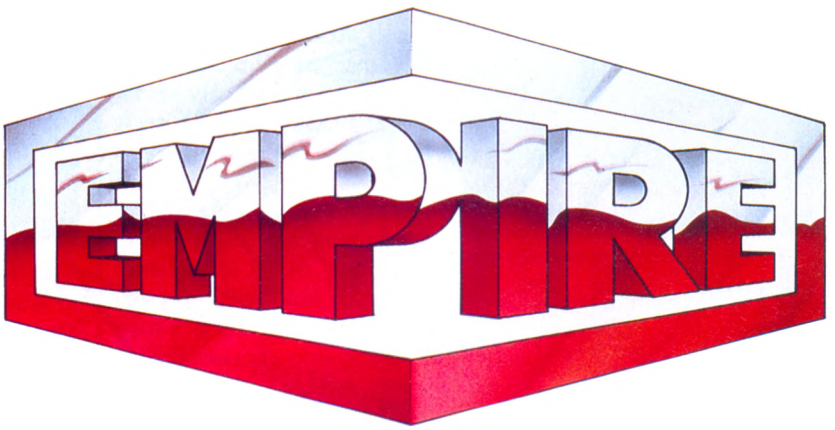
TITRE	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel ..... + 28,00F
2 logiciels 33,50 F Console ..... + 80,00F
TOTAL A PAYER:

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

News

EMPIRE... POUR LE MEILLEUR !



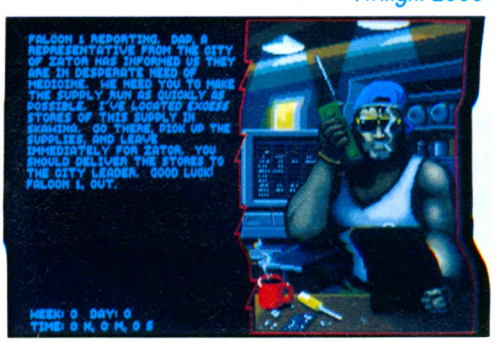
Cette société d'édition anglaise, qui s'était fait remarquer l'an passé avec l'excellent *Pipe Mania*, nous prépare pour 1992 une kyrielle de réalisations trapues dont voici un avant-goût...

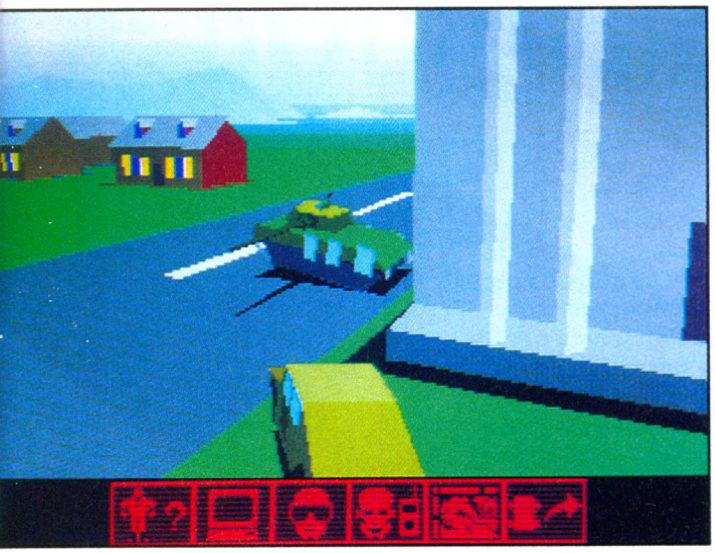
Poussez pas ! Y en aura pour tout le monde, puisque tous les softs dont nous allons parler maintenant tourneront à la fois sur Amiga, ST, PC et compatibles, et devraient ramener leur fraise sur les étagères de vos revendeurs préférés dans les mois qui viennent...
C'est parti pour un tour d'horizon plutôt radieux !

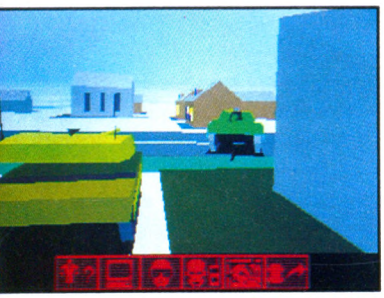
THE THIRD WAR

Au lieu de sombrer dans un bla-bla inutile, la séquence d'introduction de **Twilight 2000** nous raconte l'histoire de la Troisième Guerre mondiale au moyen d'images digitalisées défilant au rythme d'une musique militaire de circonstance.
Radiations, maladies, famine, le Futur n'est guère réjouissant, mais vous et votre escadron avez tout de même survécu à l'apocalypse, ce qui n'est déjà pas si mal ! L'état de paix reste un mirage et il va vous falloir affronter des militaires fous (pléonasme!), et des pillards assoiffés de sang s'entrebattant pour ce qui vaut encore la peine d'être dominé.
Vous incarnez un seul personnage, mais commandez un escadron composé de vingt soldats aux personnalités différentes, présentant leurs propres valeurs morales et des motivations variées. Leurs complexions changent à chaque nouvelle partie (pour chaque personnage : 50 caractéristiques, 60 choix de carrière, et 34 langues pour causer !), comme la vôtre d'ailleurs. Il faudra donc faire la preuve de vos qualités de meneur d'hommes si vous voulez réussir à rétablir l'ordre et à instaurer un gouvernement.
Le jeu se déroule en véritable 3-D (avec plusieurs vues disponibles) lorsque vous vous déplacez à bord de tanks, de jeeps ou de camions, et en 3-D isométrique quand vous mettez pied à terre pour explorer, par exemple, l'intérieur d'un bâtiment.

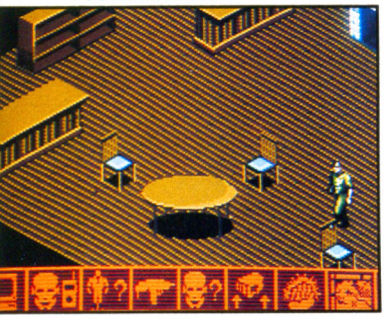
Twilight 2000







Twilight 2000



Pacific Islands

Les véhicules sont équipés d'un système infrarouge qui vous permet la nyctalopie, et les changements climatiques (neige, chaleur insuportable, etc.) influent sur leurs performances.
Chacun des membres de l'escadron peut agir séparément lors des combats et utiliser l'armement le mieux adapté à sa mission (mitrailleuse, grenades, lance missiles etc.). Vous pourrez aussi renforcer vos troupes en les équipant des moyens de locomotion pris à l'ennemi et en mettant à profit la rencontre des personnages qui se joindront à vous si vous les aidez...
Tactique et stratégie sont donc au menu de cet excellente simulation guerrière dont on attend la sortie avec une impatience non dissimulée!

TANK IL Y AURA DES HOMMES...

Plus classique, **Pacific Islands** est la deuxième mouture du simulateur de tank **Team Yankee**. L'action se déroule sur de petites îles du Pacifique envahies par les Russes (il serait temps que les scénaristes collent un peu plus à l'actualité... Les Popoffs s'amusent à s'envahir tout seuls maintenant !). Et c'est à bord des puissants tanks des forces de la liberté (les USA... ah que ouais !) que vous allez tenter de reconquérir lesdites îles une par une, en détruisant les centres de communication, les radars, les satellites et autres installations ennemies qui se dresseront sur votre passage (soyez sans pitié, démolissez aussi leurs W.-C. Rien de tel pour saper le moral des troupes !).
Préparez vos attaques secteur par secteur en évitant d'anéantir les hôpitaux et les villages indigènes, si vous voulez que le budget qui vous est accordé à la fin de chaque bataille soit suffisant pour vous acheter des armes et des hommes. Il faudra livrer plus d'une quarantaine d'engagements pour remporter la victoire finale, ce qui vous donne une idée de l'étendue du jeu...

ON CYBERNE ETHIQUE

Les amateurs de jeux de rôle purs et durs (les vrais, ceux où on se retrouve réunis entre copains pour jouer autour d'une table jusqu'à trois heures du matin, en avalant des hectolitres de café, des tonnes d'olives au piment et des centaines de torsades à la réglisse!) ont eu l'occasion depuis quelques années de délaisser, le temps de quelques parties, l'heroic fantasy chère aux *Advanced Dungeons & Dragons* pour plonger dans l'univers cyberpunk de **Cyberspace** (éditeur : ICE — déjà responsable du fameux *War in Middle Earth*).
Empire a eu la bonne idée de mettre en chantier l'adaptation de ce jeu de rôle en une version micro mélangeant graphismes classiques et 3-D. On retrouvera bien sûr toutes les règles inhérentes à ce soft, à commencer par la création des personnages, dotés de leurs éventuels implants électroniques ou tributaires de mutations génétiques.
L'action se déroule dans le San Francisco de 2090 et verra s'affronter punks et mercenaires dans un dé-

Cyberspace

Gazza 2

cor high-tech sombre et angoissant. Voilà qui dépaysera un peu les amateurs de jeux de rôle sur micro, dont la logithèque se limitait jusque là à deux seuls et uniques thèmes : l'heroic fantasy ou le space opera...

UN GAZEUR DE PLUS

Ce logiciel de foot original est dédié à la gloire de Frank Gazza, un joueur complètement inconnu en France, mais aussi célèbre outre-Atlantique que notre petit crétin de Papin et ses rasoirs Bic le sont chez nous... Nous on veut bien... Il paraît d'ailleurs que la popularité de ce Frank soit légèrement déclinante ces derniers temps en Angleterre — ce Gazza ne serait-il pas Paul Gascoigne ? —, de même que celle des insupportables *Tortues Ninjas* (tandis que *The Simpsons*, au contraire, grimpent en flèche, ce qui prouve que les Anglais n'ont pas si mauvais goût !).

Empire récidive donc avec cette suite à *Gazza Soccer*, dont le nom avait déjà semé le doute et la confusion à la rédaction de Micro News (et pourquoi pas **Franck Maillochon Soccer** ?)

Gazza 2 traitera aussi bien des aspects stratégiques et financiers (achat de joueurs, transferts) que des matchs eux-mêmes et promet donc d'être très complet.

SPORT-ORCHESTRE

Pour rester dans le domaine du sport, Empire prépare également **International Sports Challenge**, un logiciel à épreuves multiples d'un genre tout à fait nouveau. En effet, pas question ici de s'essouffler sur le joystick comme au bon vieux temps de *Decathlon*, : il s'agit d'utiliser sa cervelle... A vous de choisir par exemple un repas nutritif pour votre sportif avant l'épreuve, de lui faire prendre un rafraîchissement au milieu de la course ou de changer ses chaussures pour en prendre de plus légères !

Le soft proposera six sports différents : la nage (vous contrôlez le rythme des mouvements, la respiration, les demi-tours en bout de bassin, les faux départs etc.), le vélo (équilibre et vitesse), le saut (haies, triple saut), le plongeon (50 figures disponibles), le tir (précision et gestion de la fatigue du tireur) et le marathon (équipement et nutrition). Chaque sport se divise en plusieurs épreuves (pour la nage, par exemple : 100 mètres nage libre, papillon, relais etc.), ce qui fait en tout 21 épreuves.

En plus de ce foisonnement d'options et de possibilités, Empire peut se vanter d'avoir créé la première simulation sportive... intellectuelle !

TENEZ, A CROCO...

Enfin, Empire annonce pour dans quelques mois un jeu de plate-forme (encore pour le moment à l'état de projet) — **The Cool Croc Twins** — qui permettra à deux joueurs de disputer des parties endiablées. Les héros du soft, les frères Croc — Punk et Funk — sont deux crocos sympas, lointains cousins de leurs deux énervants congénères de chez Amstrad, mais avec des dents moins longues... Ils se targuent en effet d'être les crocos les plus coolos de la galaxie, tellement gentils et adorables que la belle Daisy Crocette, incapable de choisir l'un ou l'autre, est tombée amoureuse des deux reptiles à la fois !

Jungles, villes, paysages enneigés... Les gaillards auront dix mondes et soixante niveaux pour prouver leur amour à leur bien-aimée en faisant à tour de rôle "leur intéressant", comme on dit dans les cours de récréation. Avec ce truc rigolo, Empire ajoute donc son nom à la liste déjà longue de ceux qui ambitionnent d'égaler le célèbre *Sonic*, de Sega. Tout le mal, d'ailleurs, qu'on leur souhaite !

A rivederci...

Marc Lacombe

LA BOUTIQUE MICRO NEWS

LE PIN'S MICRO NEWS

NOUVEAU

35 F

MICRO NEWS a réalisé pour vous ce splendide pin's de collection au tirage limité.

LE VERITABLE BLOUSON AMERICAIN EN DIRECT DES USA

L'équipe de MICRO NEWS a sélectionné pour vous ce magnifique blouson d'été satiné. Disponible en 3 couleurs : Rouge - Bleu marine - Bleu ciel et en 2 tailles : L et XL.

~~370 F~~

290 F

PRIX SPECIAL RENTREE*

*Pour les lecteurs de Micro News.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à l'ordre de la SAP - Boutique à :
SAP - BOUTIQUE MICRO NEWS, 70, rue Compans, 75019 Paris.

☐Mme ☐Melle ☐M. .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Code postal .....
Ville .....

Signature :

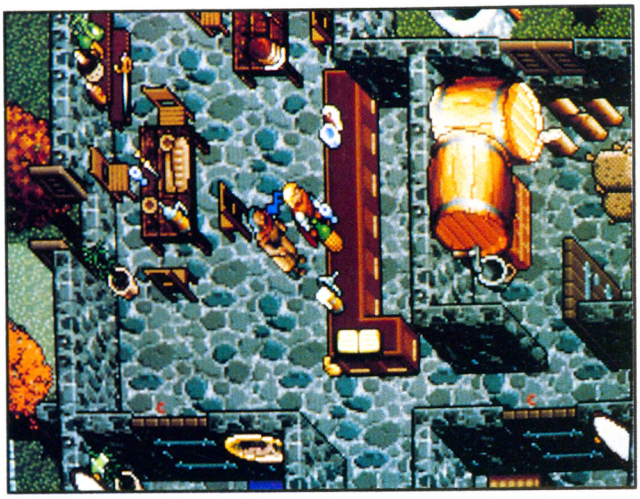
Les envois vous seront expédiés sous quinzaine.

BOUTIQUE MICRO NEWS

RÉF	DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL
RL	Rouge taille L	.....	290 F	.....
RXL	Rouge taille XL	.....	290 F	.....
BL	Bleu taille L	.....	290 F	.....
BXL	Bleu taille XL	.....	290 F	.....
CL	Bleu ciel taille L	.....	290 F	.....
CXL	Bleu ciel taille XL	.....	290 F	.....
PMN	Pin's Micro news	.....	35F	.....
		Montant total :		.....

News

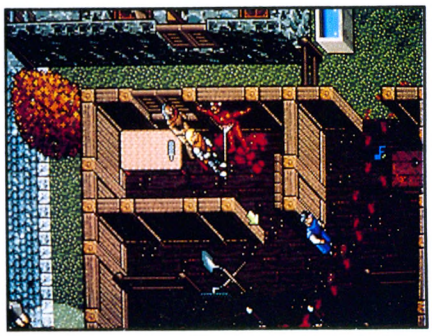
ULTIMA 7, THE BLACK GATE

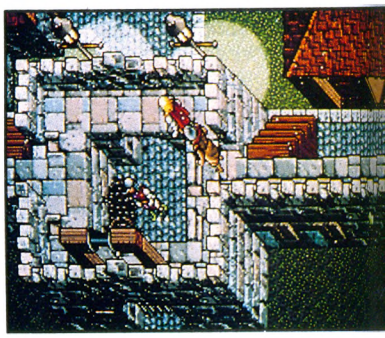


A n'en pas douter, Origin a trouvé le bon filon. Voici en effet le septième épisode de la série — **Ultima 7, the Black Gate** — et ce n'est pas fini. Deux cents ans ont passé depuis le dernier épisode, Britannia a prospéré et se comporte maintenant comme une grande puissance... Tout cela n'aurait été pas été possible sans la bienveillance de Lord British... Mais les forces du Mal ne sont pas loin, elles aussi pendant deux cents longues années ont crû et embelli, et rêvent de s'emparer de Britannia.
L'intrigue semble donc aussi passionnante que d'habitude... Quant au côté technique, sachez que le son sera digitalisé et que contrairement à ce qui se passait dans les épisodes précédents, vous vous retrouverez en plein écran. Adieu la petite fenêtre minuscule qui vous obligeait à écarquiller les yeux ! C'est tout ? Ah non, c'est disponible sur PC et compatibles...

La suite au prochain numéro : en attendant, zyeutez bien ces belles petites photos faites avec... HHHaamour...

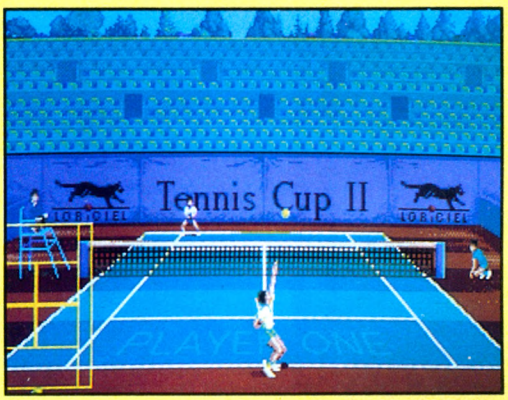
Franck M.





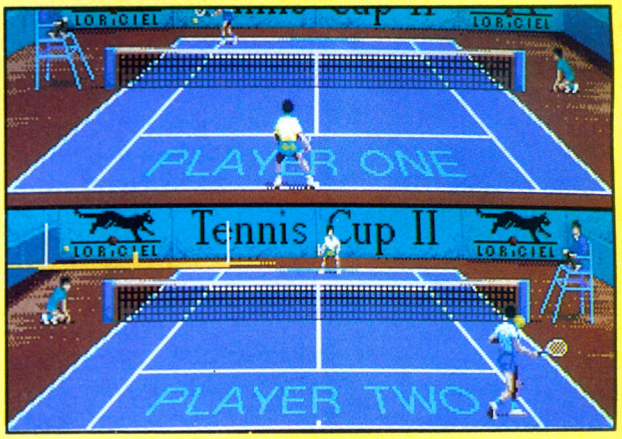
UN SERVICE QUI N'EST PAS VOLE

La première version de *Tennis Cup* (de Loriciel) avait fait son apparition au début de l'année 1990 et se présentait jusqu'à maintenant comme une des références les plus sérieuses en matière de tennis.



Tennis Cup 2, avec une multitude d'options de jeu en plus : le radar qui signale votre position en vue de haut ou de profil, au cas bien sûr ou vous commenceriez à perdre les pédales comme Lendl contre Chang ; un mode training présentant plusieurs machines ; un mode practice et bien d'autres encore, remplira semble-t-il tous les postulats. Et les animations ont été améliorées, ainsi le joueur qui plonge pour rattraper une balle impossible se montre d'un réalisme stupéfiant — on a mal pour lui ! Le son et les bruitages ont également subi quelques retouches et les ahans de bûcheron poussés par les joueurs le signalent suffisamment. Bravo donc à Loriciel qui termine cette année en beauté.

Franck M.



AMIGA ATARI

Les News

Alien Storm (Sega)	259F
Batt 2	**349F**
Battle Isle *	**309F**
Bonanzo Bros Sega	259F
Celtics Legend *	299F
Chevaliers Labyrinthe	319F
Chas Engine	259F
Conan VF	299F
Deuteros	**299F**
Double Dragon 3	**259F**
Facination	**279F**
Football Crazy	**269F**
Grand Prix F1 *	**349F**
Gauntlet 3	**255F**
Heart of China*	**369F**
Heimdall *	**329F**
Knightmare	**299F**
Megalomania	**309F**
Moonstone *	**319F**
Populous 2	**299F**
Rapp Pack	**229F**
Robocop 3D	**259F**
R Type 2	**259F**
Robin Hood VF	259F
Rugby World Cup *	249F
Simpsons	**299F**
Tip Off	**279F**
Tortues Ninja 2	**269F**
Ultima 6	**329F**
Vroom	**249F**
Wing Commander 1 *	259F
W.W.F	**259F**
3 D Golf	**349F**

* = AMIGA seulement

Séquence news

Une passion d'avance

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* **Nouveau** *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noêl BALAY
Tel : 37.36.33.26

Les Compils d'enfer

Les Costos / UBI soft
Flimbo's Quest , Twinworld , Rick Dangerous 2
Monsters , + Andy Capp et Popeye 2 (CPC only)

CPC disk	ST	AMIGA
249F	**299F**	**299F**

Air Combat Aces / UBI soft
Falcon (saf CPC) , Gunship , Bomber ,
+ Gee Bee Air Rallye et Flight Simulator (CPC only)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
299F	**329F**	**329F**	**349F**

10 Megahits vol 3 / UBI soft
Stunt Car , Last Ninja 2 , Foot Man 2 , Highway 2 ,
3 Slooges , Ranx , Trivial 2 , Defender , APB , Tetris

ST	AMIGA	PC
349F	**349F**	**349F**

Capcom Collection / US GOLD
Strider , Un Squadron , Ghouls'n Ghosts , Led Storm
Duel , Forgotten World , Dynasty , Strider 2

CPC disk	ST	AMIGA
249F	**299F**	**299F**

Les Battants 2 / UBI soft
Rick Dangerous 2 , Double Dragon 2 , Licenc To Kill
Rick Dangerous , Satan , + Astro Marin Corps (CPC)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
229F	**299F**	**299F**	**299F**

Air Sea Supremacy / UBI soft
Silent Service , Gunship , P 47 ,
Carrier Command , F 15 (sauf amiga) ,
+ Wings (amiga)

CPC disk	ST	AMIGA	PC
299F	**299F**	**299F**	**329F**

La Totale
Compil

FUN

-Tortue Ninja
-Gremlins 2
-Back To The Future 2
-Day Of Thunder
ST,PC,Amiga **299F**
CPC **199F**

UBI

Séquence news *Partenaire Officiel*

UBI

PC et Compatible

Battle Isle	349F	Lords of rings 2	349F
Bomber Man	269F	**Le Parrain**	**309F**
Boston Bomb Club	**269F**	**Longbow ega/vga**	**399F**
Cadaver	**299F**	**Monkey Island 2**	**349F**
Chessmaster 3000	309F	**Mig 29 SP Fulc**	**449F**
Cisco Heat + Pin's	279F	**Moonstone**	**309F**
Conan vf	299F	Music Master	399F
Elvira 2	**399F**	**Pitfighter Tengen**	**299F**
Eye of Beholder 2	399F	Rapp Pack	229F
E L F	299F	**Shuttle**	**499F**
Falcon 3	**459F**	Starglider 2	399F
Fascination	299F	**Simpsons**	**299F**
Floor 13	349F	Star Trek	349F
F 117 A /EGA/VGA	**299F**	Strike Commander	309F
Great Courts 2	**329F**	Tipp Off	299F
Gunship 2000	**399F**	**Tortues Ninja 2**	**309F**
Goblins	**249F**	**Ultima 7**	**399F**
Gods	**309F**	**Unreal**	**299F**
Indy 4	**299F**	**W.W.F**	**309F**

Nouveau !
Un Rayon CD-ROM
Chez Séquence news

Nintendo

N.E.S et GAME BOY

SEGA

Promo Méga drive
1290F *+ Sonic*

NEC

Toute la Gamme
Toutes les News

SNK

Néo-Géo + 1Jeu 3490F

Plus de ***1000*** *Cartouches*
En Stock

CPC *Les News*

DISC

Alien Storm (Sega)	**169F**
Bonanzo Bros (Sega)	**169F**
Back to Golden age	199F
Double Dragon 3	159F
Final Fight (Capcom)	169F
Justiciers 3	199F
Karaté Aces	**229F**
Megatwins Capcom	**169F**
Terminator 2	**159F**
Top 25 (super)	**249F**
Tortues Ninja 2	199F
Simpsons	**159F**
Super Heroes	**199F**
W.W.F	159F

Pour commander
tu téléphones au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX DISPONIBILITE

Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles.
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises.
Toutes les marques Nintendo, NES, Game Boy, Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Nec, Core Grafx, Super Grafx, Turbo GT, SNK, Néo-Géo, Atari, Amiga, Séquence News, etc...sont déposées par leur propriétaire respectif.

News

LUCASFILM GAMES INVENTE LE CINEMA INTERACTIF

Lucasfilm Games est une émanation de la fabuleuse machine à rêve créée par George Lucas, l'auteur de *La guerre des étoiles*. Ce qui explique les efforts de l'éditeur pour se rapprocher autant que possible du cinéma — voire le dépasser.

Quelques jours avant les fêtes, Douglas Glen, directeur général de Lucasfilm Games, est passé à Paris. Il faut préciser qu'il adore venir en France et qu'il parle parfaitement notre langue, ce qui est suffisamment rare pour être apprécié...

Doug Glen : *Si le multimedia était du film, nous serions en 1905, lorsque le cinéma avait 10 ans. A cette époque, tous les films étaient des drames copiés sur le théâtre. Les cinéastes n'avaient pas encore découvert les moyens de s'exprimer dans ce médium nouveau. Il aura fallu vingt ans pour que quelqu'un s'aperçoive que l'on peut déplacer la caméra vers la droite ou vers la gauche, et qu'il découvre ainsi le panoramique. C'était en 1913, dans un film de Giovanni Pastrone qui s'intitulait* Cambria. *Dix années de plus seront nécessaires pour que Fritz Murnau, en rapprochant la caméra d'un acteur, découvre le zoom. Et d'autres années encore avant que le cinéma ne découvre une forme narrative qui, à l'époque, était d'avant-garde : le western.*

Il aura donc fallu trente ans pour découvrir des techniques qui étaient toutes possibles en 1905. Nous avons évolué bien plus vite que le cinéma. Et d'ici à cinq ans, il y aura des découvertes que nous ne soupçonnons pas, des techniques nouvelles seront explorées. On sait bien que les machines multimedia qui existent aujourd'hui ne deviendront pas des standards durables. Ce sont des machines de transition parce qu'elles ne savent animer simultanément qu'un million et demi de pixels là où il faudrait gérer sept millions de pixels pour bien rendre une animation.

Il existe actuellement des processeurs de décompression vidéo en temps réel pour faire de l'animation, mais ils coûtent 300 $ — prix d'usine (NdlR : ils sont vendus 12 000 F en France). Ceux-là peuvent afficher les sept millions de pixels. Mais ils sont vingt fois trop chers...

Monkey 2

Micro News : Les prix vont baisser. On l'a vu autrefois avec les mémoires, les microprocesseurs...

D.G. : *Sûrement. Et les machines comme le CDTV de Commodore, les lecteurs de CDI vont s'améliorer, de même que les consoles Sega, Nintendo... Actuellement, on trouve des films sur CDV qui sont meilleurs que les enregistrements sur cassette. Il faudrait qu'une seule machine puisse puisse les lire, jouer les CD audio et proposer du divertissement interactif. A ce moment, il y aurait un vrai marché pour les éditeurs.*

MN : On parle beaucoup,

ces temps-ci, des réalités virtuelles...

D.G. : *Je trouve que c'est plutôt un gadget.*

MN : Pourtant, être à l'intérieur du jeu, environné par les décors et le son, c'est tout de même autre chose que regarder un soft sur un petit écran...

D.G. : *La réalité virtuelle avec un casque sur la tête procure un vertige. C'est bon pour les salles d'arcade. Mais chez eux, les gens vont préférer les jeux liés à une histoire. La réalité virtuelle constitue une expérience physique et forte — c'est vrai. Mais nous, on raconte une histoire où le joueur est un acteur qui prend des décisions.*

MN : Vous préférez donc, chez Lucasfilm Games, des jeux élaborés qui font appel à l'intelligence, plutôt que des sensations fortes ?

D.G. : *Oui, c'est tout à fait ça. Nous vendons nos jeux à des gens qui aiment vivre une histoire, qui aiment la force d'un scénario, la profondeur de l'intrigue. Nous croyons de plus en plus au fait que les consommateurs veulent découvrir des aventures et résoudre des énigmes.*
J'ai des amis autour de moi qui utilisent l'ordinateur pour le travail. Ils ne connaissaient que les tableurs et les traitements de texte. Ils ont été impressionnés par les jeux que je leur ai montrés. Mais les trois quarts ont avoué ne pas avoir été plus loin que 10% du jeu parce qu'après, ils étaient bloqués par un obstacle. C'est pourquoi nous avons développé Monkey 2 sur deux pistes : l'une est classique, avec tous les pièges. L'autre permet de gérer l'histoire différemment et de surmonter facilement les obstacles.

iMUSE

D.G. : *Lorsque George Lucas a terminé le montage du premier épisode de* La guerre des étoiles, *il l'a montré aux producteurs du film. Ils sont sortis atterrés de la salle de projection, ils étaient certains d'avoir visionné le flop du siècle. Ils ont changé d'avis lorsque le film fut complètement prêt — ils étaient emballés. Entre-temps, Georges Lucas avait rajouté la fantastique musique de John Williams. C'est dire l'importance du son. Je vais vous faire écouter quelque chose de nouveau que nous venons de développer pour les jeux sur micro-ordinateur.* (Doug Glen lance *Monkey Island 2.*)
Ce procédé nouveau, c'est **iMUSE** (**i**nteractive **M**usic and **S**ound **E**ffect) *qui permet de composer la musique en temps réel. Grâce à* iMUSE, *les jeux vidéo gagnent une nouvelle dimension sonore. En effet, au lieu d'accompagner simplement les images, le son désormais souligne l'ambiance. Le thème musical change en fonction du déroulement du jeu, qui est imprévisible. En arrivant à la fin de l'aventure, le joueur aura créé une composition originale pendant tout le jeu. C'est une conception absolument unique.*
(Dans *Monkey Island 2,* Guybrush Threepwood explore une pièce où règne un grand désordre). *Si un danger guette le personnage, la musique devient dramatique, exactement comme au cinéma.*
Mais s'il revient dans d'autres circonstan-

ces et que plus rien ne le menace, la musique glisse vers plus de douceur.
Nous avons développé un système fondé sur l'intelligence artificielle, qui génère automatiquement une musique adaptée à la situation. Par un effet de fondu-enchaîné sonore, c'est à peine si on remarque comment la musique change...

MN : Les algorithmes exploitent apparemment toutes les règles de la composition musicale.

D.G. : *Je ne peux pas l'expliquer techniquement, pour des raisons de brevets. La seule chose que je peux dire, c'est que ce programme est devenu compositeur.*

MN : Ce n'est pas un utilitaire qui va puiser dans une bibliothèque de thèmes musicaux ?

D.G. : *Non.*

(Dans *Loom*, tout est basé sur les sonorités produites par un gigantesque métier à tisser magique. Les voix des personnages, dans la version CD-ROM ont demandé un travail énorme. Comme beaucoup de softs signés Lucasfilm Games, le personnage progresse en choisissant une réponse parmi plusieurs.)

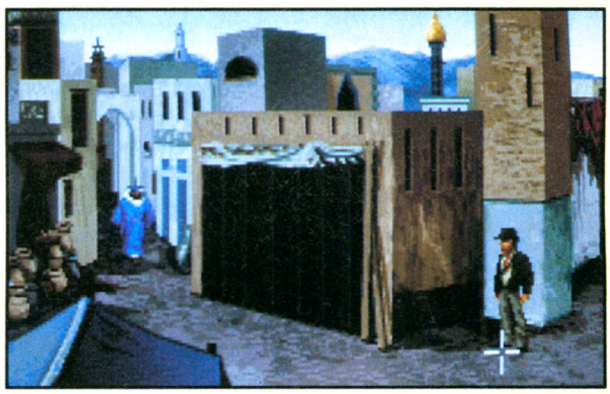
D.G. : *Nous avions pensé mettre des voix à la place des textes. Mais ce n'était pas pratique à cause du système de réponses à choix multiple. On a donc conservé ces textes écrits mais on a fait parler les personnages. Pour cela, il fallait que l'on voie les lèvres bouger en synchronisation avec les paroles, et que les expressions du visage suivent la montée de l'émotion.*
Nous avons d'abord enregistré les voix en studio. Les acteurs qui devaient dire le texte étaient décontenancés : au lieu d'un long texte littéraire, ils devaient dire des phrases qui partaient dans tous les sens, réciter des bribes de paroles avec des variantes dans l'intonation. Il a fallu faire autant d'enregistrements qu'il y avait de réponses possibles dans le jeu... Ça devenait très compliqué parce qu'on voulait que l'émotion dans une parole soit suivie par l'émotion dans l'action. Nous avons appris qu'il faut penser au jeu différemment de ce qu'on devait concevoir pour la préparation d'un jeu d'action sur cartouche. Nous avons donc dû refaire tout le soft...On a passé une semaine dans un studio d'enregistrement puis trois ou quatre mois sur l'ordinateur. Il a fallu installer toutes les répliques à la main car nous n'avions pas encore développé les outils qui permettaient d'automatiser ce travail. Chaque parole a dû être placée exactement où il faut dans le jeu. Le mouvement des lèvres a été réglé écran par écran !

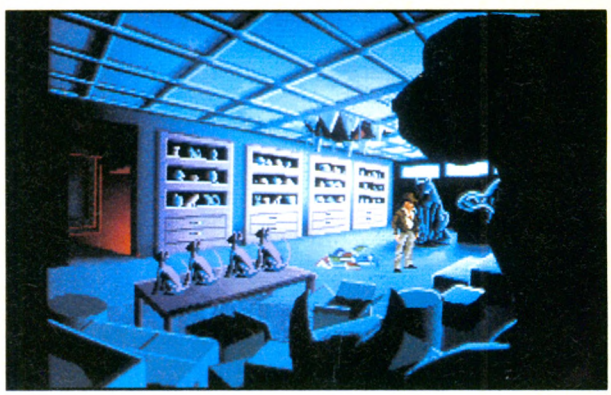
Peu à peu, le fossé entre l'hyperréalisme distant du cinéma et l'interactivité de la micro-informatique se réduit. Patience sans longueur de temps : plus tôt qu'on ne le pense, le "Games "final de Lucasfilm se confondra avec la racine de son prestigieux label.

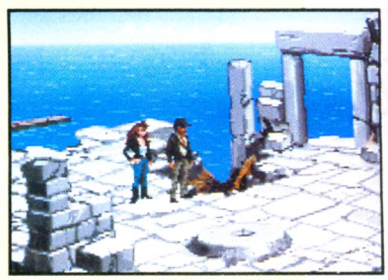
(Propos recueillis par Bernard Jolivalt)

INDY 4 ET LES FATALITES ATLANTEENNES

Avec *La dernière croisade*, l'éminent archéologue-aventurier en avait terminé avec sa trépidante existence de coureur de mystères. Dur, dur — pour tous ceux qui avaient aimé ses aventures. C'est pour leur faire plaisir que Lucasfilm Games lui a fait reprendre du service dans **Indy IV, The Fate of Atlantis**.
Pour ce soft hors du commun, les scénaristes ont épluché tout ce qui a été écrit sur le mythe de l'Atlantide. Des quelques lignes du *Banquet* de Platon jusqu'aux théories les plus récentes — sans oublier le fameux roman de Pierre Benoit, *L'Atlantide*, qui place le continent perdu au cœur du Hoggar.
Un beau voyage pixellisé en perspective, auquel nous vous convierons d'ici peu.

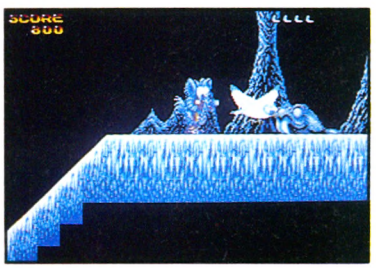






CHAUDS LES GLAÇONS !

Mis au point par un des programmeurs de *Rainbow Islands* pour ImageWorks, **Fire and Ice** — sur Amiga et ST — est un jeu de plate-forme rigolo aux graphismes très mignons. Le héros ? Un gentil loup qui coule de paisibles jours dans l'Arctique, entouré de ses amis les phoques (ne voyez là aucun sous-entendu d'ordre sexuel)...
Malheureusement, des créatures adoratrices du feu ont commencé à envahir peu à peu le monde et menacent de faire fondre la totalité de la glace, détruisant ainsi le milieu naturel de notre ami. La survie de l'espèce craignant un max, notre héros, armé seulement de blocs de glace, va donc parcourir un univers divisé en sept niveaux dans lesquels le climat devient de plus en plus hot à mesure que la menace se rapproche.
Vous traverserez par exemple un niveau sous-marin où la bestiole enfilera un masque, des palmes et un tuba pour se promener en maillot de bain au milieu de poissons rigolards. C'est pas dans l'Arctique qu'on s'amuserait à faire ça !
Chaque niveau comprend quatre ou cinq secteurs et un plan d'ensemble s'affiche au début de chacun pour vous permet-tre de choisir l'itinéraire le meilleur. Les ennemis (pingouins, esquimaux à gros nez, chiens d'avalanche, boules de neige) prêtent plus à rire qu'à frémir, et l'animation du personnage principal (qui se met à faire des moulinets avec ses bras quand il se retrouve en équilibre sur le bord d'une falaise) achève de déclencher l'hilarité...
Bonne jouabilité, immenses niveaux, bonus cachés, personnages d'allure BD... Comme pas mal d'éditeurs en ce moment, ImageWorks voudrait bien égaler le succès du désormais légendaire *Sonic*, de Sega... On ne s'en plaindra pas ! **M.L.**



LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

3615

DP

Des MILLIERS de LOGICIELS du

DOMAINE PUBLIC

A TÉLÉCHARGER

POUR

PC XT/AT
MACINTOSH
AMIGA
ATARI ST/TT

IMAGES...MUSIQUE...PAO...DÉMOS...
COMPILE...UTILITAIRES...JEUX...
BUREAUTIQUE...ETC...

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT
MOON

(Notre protocole de téléchargement)
ADRESSER 4 FRS EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR, TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP
71 Bld de Brandebourg
94200 IVRY sur SEINE

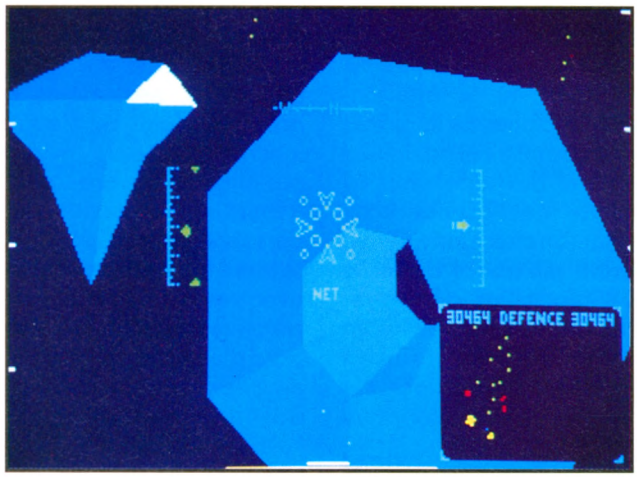
LE TÉLÉCHARGEMENT A GRANDE VITESSE

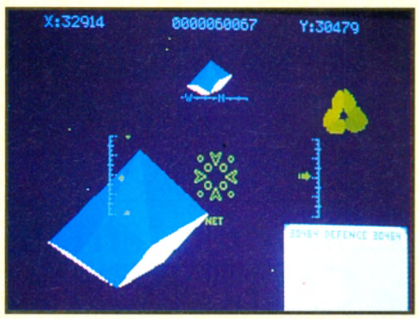
News

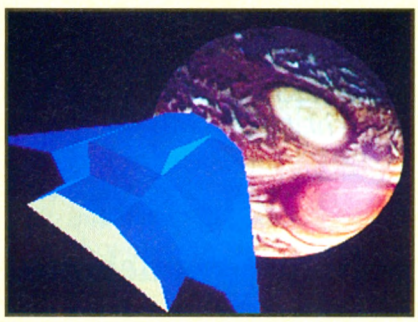
LA SORTIE EST AU FOND DE L'ESPACE...

Le scénario d'**Eye of the Storm**, le prochain jeu d'Empire pour Amiga, PC et Atari ST, nous projette 260 ans dans le futur — une époque où le genre humain a enfin réussi à vaincre définitivement la maladie, la faim et la misère...

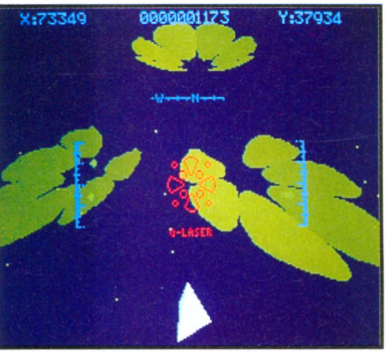
Dans ce monde idyllique, la violence n'a plus lieu d'être : plus de vols ni de guerres, ni de meurtres ; bref, plus rien d'excitant pour ces maudits humains qui, jamais contents, commencent à s'ennuyer ferme sur leur petite planète bleue ! Heureusement, les chaînes d'holovision, pour faire remonter leurs taux d'audience qui chutent de plus en plus, s'associent pour décréter certains secteurs de l'espace "zones sans lois". Ces petits coins de galaxie deviennent alors l'endroit idéal pour... piller et massacrer en direct, à la grande satisfaction des télespectateurs ! On vient justement de détecter, dans la ceinture d'astéroïdes inexplorée qui entoure Jupiter, les traces d'une forme de vie inconnue. Les chasseurs,







avides de gloire et d'argent s'y précipitent aussitôt, afin de satisfaire les pulsions malsaines des spectateurs, avides de sensations fortes. Vous êtes vous aussi envoyé dans ce secteur, où vous découvrirez des créatures étranges et peut-être de nouvelles formes de civilisation !
Ce jeu de stratégie et d'arcade inspiré de grand jeux comme *Elite* bénéficie de graphismes en 3-D d'une qualité somptueuse...
On distingue en effet plus de deux cents types d'objets différents (certains de ces derniers se composent de plus d'une centaine de facettes et dis-

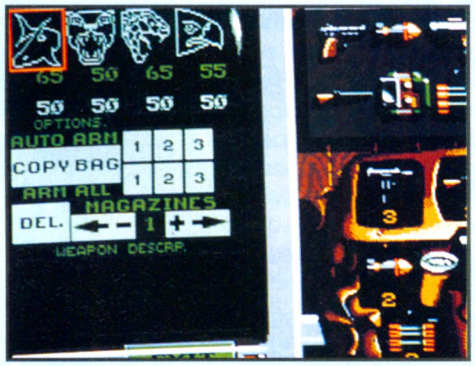


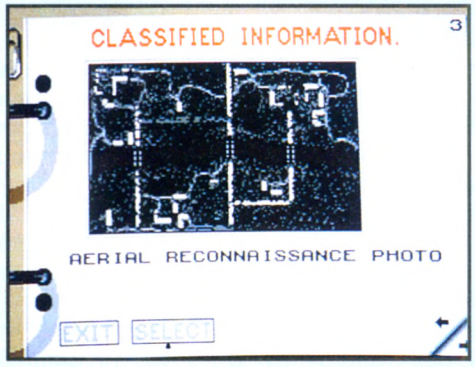
posent en plus de vingt-cinq étapes d'animation ! Une surprenante innovation technique procure d'ailleurs aux créatures de ce jeu un étonnant réalisme... Elle consiste à éclairer chaque objet en fonction de sa position par rapport à une source de lumière, ce qui fournit une impression de profondeur particulièrement réussie.
Techniquement, *Eye of the Storm* apparaît très alléchant, mais quand on sait que derrière l'apparente banalité de la mission de départ se cache en fait l'exploration d'un univers entier, on se dit qu'on aura bien du mal à patienter jusqu'à la fin du mois (surtout quand on s'attarde sur les photos) pour pouvoir profiter de cette petite merveille !

M.L.

COUPS FOURRES

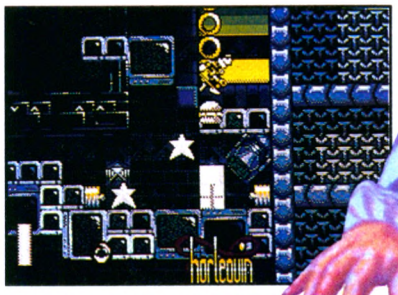
Lorsque les politiques ont échoué, lorsque l'intimidation n'effraye plus et que les négociations deviennent illusoires, les Américains font appel à leurs forces spéciales pour assurer la stabilité de **leur** monde...
Special Forces, de Microprose, se présente comme un jeu de stratégie et de tactique qui met en œuvre des commandos prêts à tout. Sabotages, coups de main, tout est bon pour achever l'une des seize missions proposées. Tout l'art consiste à créer une unité aussi réduite que possible, avec une mobilité maximale et des moyens d'action efficaces. Inutile en effet de débarquer en troupe là ou un ou deux bonshommes suffiront amplement à la tâche. Le succès ou l'échec de l'une des missions compromet toutes celles qui en dépendent. Les forces spéciales séviront en février sur ST et Amiga...

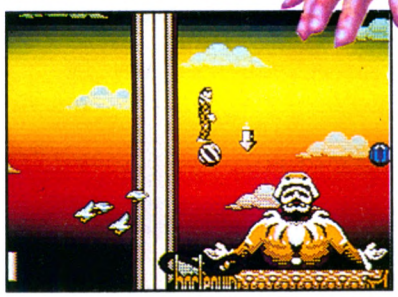




News

LES SECRETS DE POLICHINELLE ?

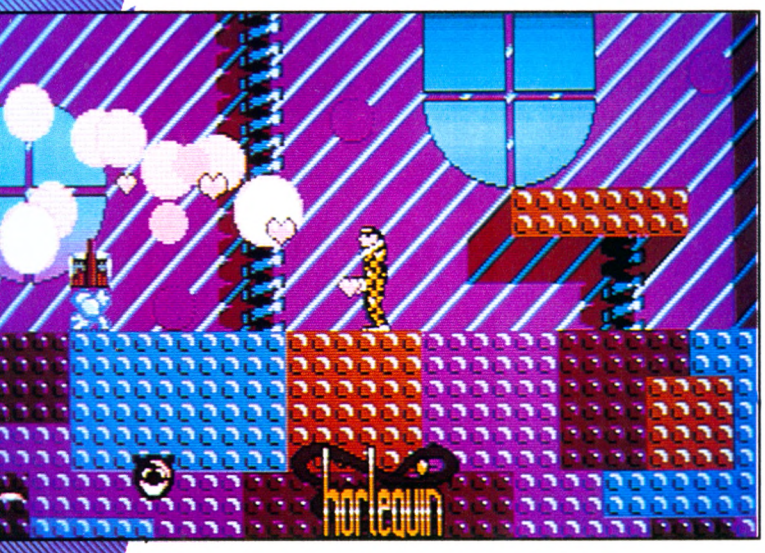


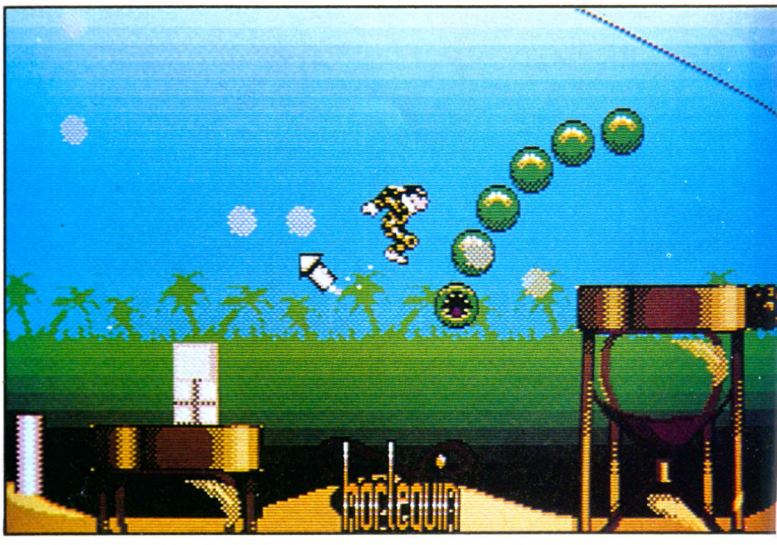


De retour chez lui, Harlequin trouve le royaume de Chimerica étrangement calme. Un silence total, sinistre et oppressant, règne sur ce monde autrefois joyeux et coloré — où nulle porte ou barrière ne vous empêchait de flâner. Mais le cœur de Chimerica a été brisé et Harlequin devra en recoller les morceaux s'il veut que le siège des émotions et des élans de son royaume enchanté puisse battre à nouveau.

Grâce à une bonne jouabilité, notre héros bigarré peut courir, sauter (en poussant un cri étrange : "Whiiiiizzz !"), et jeter sur ses ennemis de bien curieux projectiles (des petits cœurs). Il se transforme en ange quand il se déplace sous l'eau, utilise une ombrelle pour freiner sa chute, rebondit sur des trampolines, emprunte un vélo à une roue pour se déplacer plus vite etc. Les empêcheurs de délirer en rond s'affirment extrêmement divers : le vent, des poissons, une horloge gigantesque, des bouddhas cracheurs de feu, des nuages menaçants...

Comme on peut le voir, l'intérêt de **Harlequin** réside surtout dans les ressources du monde étrange qu'il nous fait découvrir, complètement fou et kaléidoscopique (grâce à Gremlin, sur Amiga) qui s'étendra sur plus de vingt niveaux — soit plus de huit cents écrans ! **M.L.**





BABY JO

le super Héros !

ENFIN SUR VOS ECRANS

in

"GOING HOME"

ATARI ST

Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.

LORICIEL

UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pou
recevoir en avan
première le Pin's BABY J
et son Poster, retournez le bo
de commande ci-dessous, accom
pagné de votre chèque à l'ordre d
LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C.
81, rue de la Procession, 92500 Ruei
❑ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby J
au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)
❑ OUI je commande 1 ou .....Poster Baby J
au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris)
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
CP : _____ Ville : _____
❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande
contre 2 timbres à 2,50 FF.

News

ÇA CARTOONE !

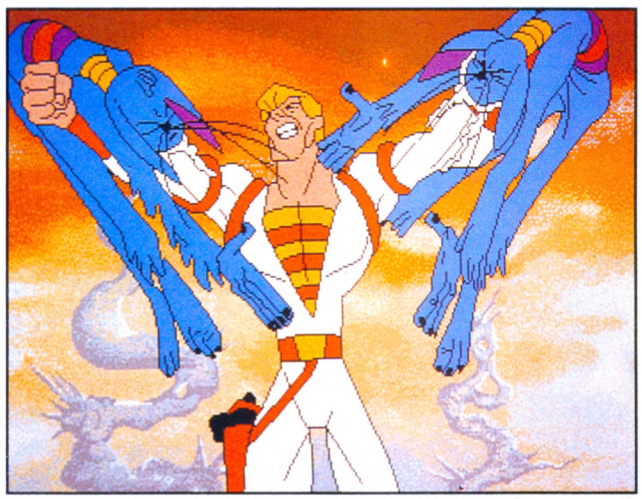
Après le déferlement des inévitables et traditionnels dessins animés des fêtes de fin d'année sur les grands écrans (*Fievel au Far West, Bernard et Bianca au pays des kangourous* etc.), il était naturel que les petits écrans de la micro se mettent au diapason... Chose faite avec Ready Soft !

Un peu après la sortie sur Amiga de *Dragon's Lair 2 — Escape from Singe's Castle*, cette société — réputée pour la qualité technique de ses produits — met donc la dernière main au second épisode des aventures de l'intrépide Ace : **Space Ace 2, Borf's Revenge** pour Amiga, Atari ST, PC et compatibles.

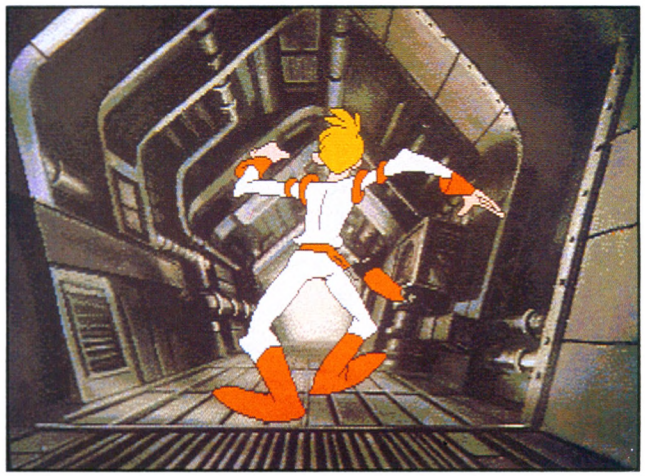
Une fois de plus, Ready Soft a mis le paquet : sons digitalisés, graphismes plein écran, animation parfaite, performances techniques époustouflantes... mais on serait tenté d'ajouter, comme d'habitude, jouabilité discutable...

Depuis la fin du dernier épisode, on croyait être définitivement débarassé de l'immonde Borf, mais ne voilà-t-il pas que le gros schtroumpf à moustaches, transformé en bambin balbutiant par sa propre machine infernale — l'Infanto Ray —, repointe le bout de son groin ! En effet, les sbires de cet ignoble individu ont fait repasser leur maître dans le sinistre engin à rajeunir, afin de lui faire subir le traitement inverse. Borf laisse donc tomber son hochet et ses biberons pour un coming-back ravageur ! Le monstre réussit une nouvelle fois à capturer Kimberly, la ravissante compagne de notre ami Ace (à sa place on aurait fait pareil !), qui devra donc affronter une ribambelle de méchants aux tronches caoutchouteuses avant de triompher de Borf himself lors d'un spectaculaire et sanglant combat final...

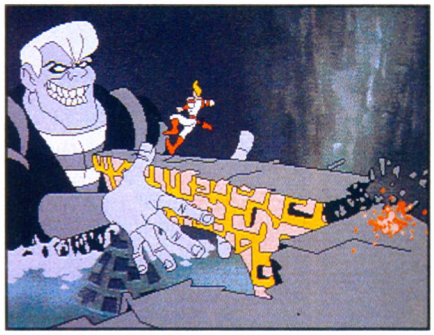
L'autre produit maison, **Guy Spy**, se jouera sur PC, Amiga et... CDTV (eh oui, tout arrive). Vous y incarnez un agent du con-

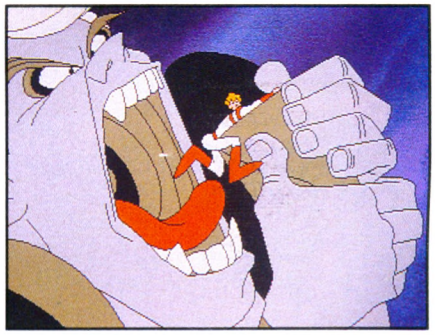


Space Ace 2



Notre héros finira-t-il dans l'estomac de ce géant au teint de schtroumpf ?

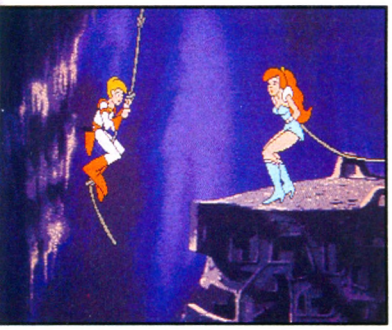




Space Ace 2

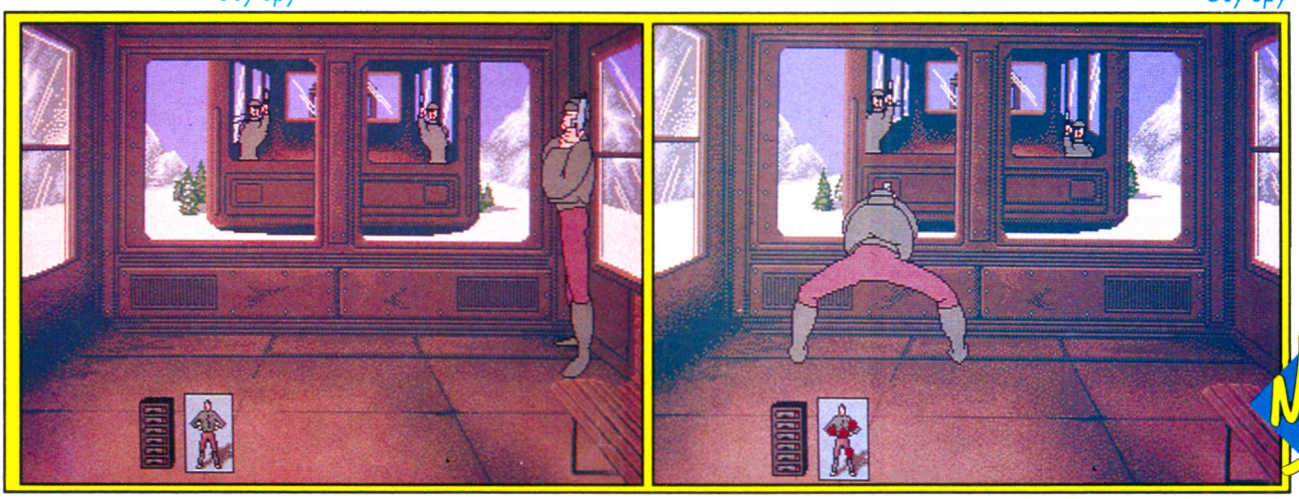
tre-espionnage (autant dire un espion — le meilleur du monde qui plus est !) et les Nations-Unies vous ont confié une mission de la plus haute importance...
Un dangereux criminel, répondant au nom de von Max va tenter de s'emparer à Berlin de cristaux qui lui confèreront un pouvoir prodigieux.
Cette infecte crapule, soutenue par divers groupuscules terroristes, a en effet mis au point une machine destructrice avec laquelle il menace carrément de faire sauter la planète s'il n'obtient pas la rançon exigée.
Mais heureusement, l'engin démoniaque ne peut fonctionner qu'à l'aide des fameux cristaux et il n'est donc pas encore trop tard pour faire échouer les plans de l'odieux personnage...
Six mégas de graphismes, 1 500 images d'animation, six disquettes bourrées à craquer ! La performance technique se trouve cette fois encore au rendez-vous et — miracle — la jouabilité aussi ! En effet, on dirige vraiment le personnage dans chacun de ses mouvements, ce qui n'était pas le cas dans les épisodes précédents, où vous ne pouviez déclencher une séquence qu'en donnant à un moment très (trop) précis la bonne impulsion au joystick...
Là, le héros réagit instantanément et continuellement aux sollicitations impérieuses dudit joystick : le soft cesse donc de ressembler à une jolie "démo" pour devenir un véritable jeu d'arcade aux graphismes impressionnants.
Et pour notre plus grand plaisir, l'espion bien-aimé parcourt des paysages enneigés et d'obscurs souterrains, combat des araignées géantes, se livre à de mémorables gunfights dans un téléphérique pendant que, pour la première fois dans un des logiciels de Ready Soft, le joueur participe vraiment, lui aussi, à l'action !
Un progrès primordial...

Marc Lacombe



Space Ace 2

Guy Spy



Guy Spy

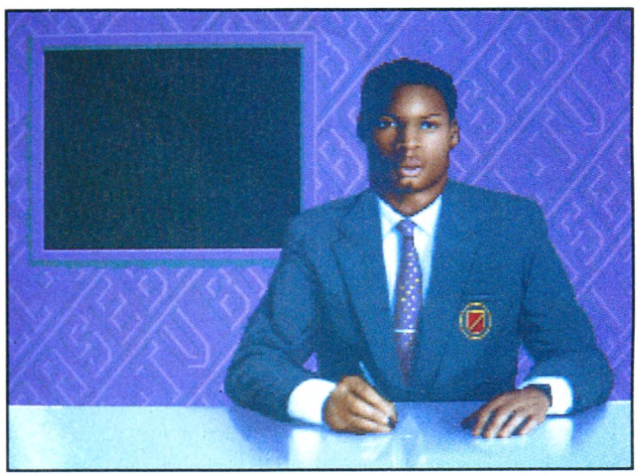
News

GERONIMOOO QU MEME !

Contrairement à ce que pourrait laisser penser le titre de son dernier projet : **A.T.A.C**, Microprose ne se lance pas dans la simulation de gestion de chaînes de supermarché miteuses, mais reste bien dans son domaine de prédilection — celui des simulateurs de vol.
En effet les initiales du titre correspondent à **Advanced Tactical Air Command**, ce qui en termes militaires signifie à peu de chose près : "On va leur péter la gueuuule !" D'accord, mais à qui ? Pour une fois la réponse se révèle originale puisque les scénaristes — actualité oblige — ont laissé de coté les Russes pour confier le rôle des méchants aux trafiquants de drogue colombiens.
Ce soft, mélangeant simulation de vol et stratégie, vous proposera de prendre la tête d'une brigade antidrogue composée de 250 agents secrets, quatre chasseurs bombardiers F-22 (v'là les flics !) et deux hélicoptères. Un armement impressionnant, mais tout juste suffisant pour mettre fin au sombre empire de la drogue qui fait régner la violence et la corruption dans tout le pays !
En effet, les barons de la schnouff, bourrés du pognon tiré de leur triste commerce, ont les moyens de s'offrir un armement largement aussi balaise que le vôtre et peuvent même tenter de corrompre vos hommes, qui sont pourtant des soldats d'élite (mais personne au monde ne serait capable de résister à des offres aussi tentantes qu'un poster de Michèle Pfeiffer nue — ou un épisode inédit des *Simpsons*...).
A vous d'élaborer une stratégie efficace en menant par exemple des raids impitoyables contre les

THAT'S AMERICA...

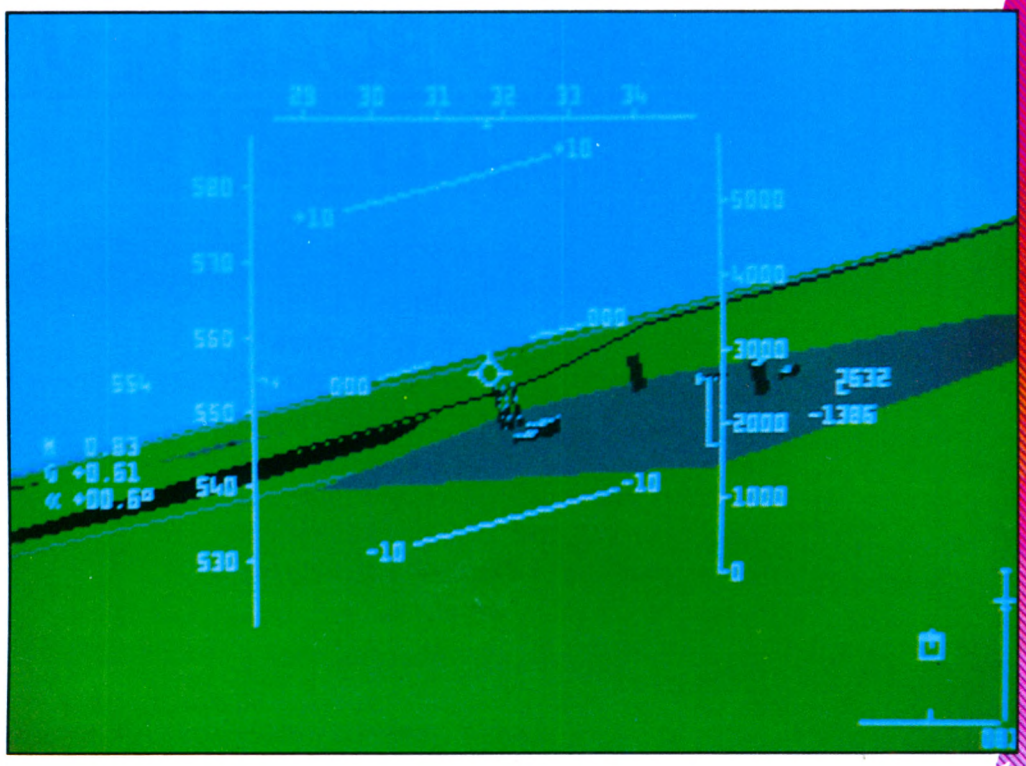
Après le football, le basket-ball et la boxe, Cinemaware — le spécialiste de la simulation sportive luxueuse — s'attaque au baseball. **TV Sports Baseball** ressemble beaucoup à *TV Sports Football*, avec un large choix d'équipes et la liste complète des joueurs et de leurs caractéristiques.
Les Américains goûtant semble-t-il les statistiques, les programmeurs de Cinemaware ont calculé pour chaque joueur le pourcentage de ses chances de réussir tel ou tel coup (lancer, réception, maniement de la batte...) — en fonction des performances accomplies pendant la saison qui vient de s'écouler.
Il sera donc possible de changer de batteur en plein milieu de la partie s'il fait montre de son incompétence (*Indochine* devrait méditer sur cette option). On pourra choisir entre les matchs d'entraînement dans le calme d'un petit stade suburbain, ou au contraire la compéti-



AND

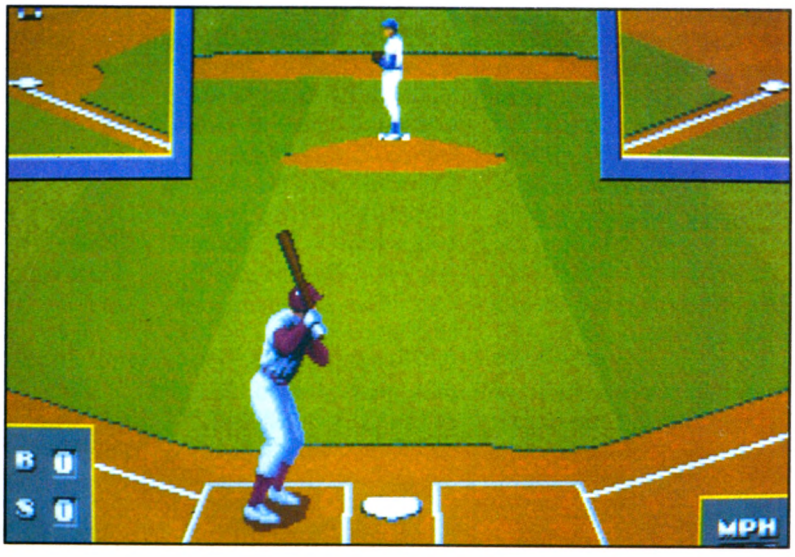
intérêts des trafiquants, en survolant les paysages en 3-D du soft (collines, montagnes, routes, villes etc.) jusqu'aux plantations de cannabis...
Un conseil toutefois, si vous décidez de les détruire au lance-flammes, évitez de traverser le nuage de fumée... On réussit rarement un looping avec un hélicoptère, même en mettant la musique d'*Apocalypse Now* à fond la caisse sur l'autoradio et en hurlant à la mort... Géronimoooo !

M.L.



tion, avec la foule enthousiaste et l'ambiance déchaînée des soirs de grande finale...
Comme d'habitude chez Cinemaware, ça pète de luxe — trois terrains au choix (en plein air ou couverts), de superbes animations (les mouvements sont criants de réalisme), des voix digitalisées et des séquences d'introduction superbes impliquant l'intervention de commentateurs sportifs typiquement ricains (c'est-à-dire noirs). Espérons que cette superbe simulation contribuera à élargir la popularité de cette discipline dans notre doux pays de France où on lui préfère pour le moment la pétanque et le saut de tourniquet métropolitain...

M.L.



Les News *AMIGA* - ATARI

ALIEN BREED *	269
BAT 2	340
BATTLE ISLE	285
CELTIC LEGEND	285
CISCO HEAT	240
DOUBLE DRAGON 3	242
ELVIRA - The Arcade Game	269
FASCINATION	265
FIRST SAMOURAI	239
FOOT. CRAZY COMPIL. *	273
Kickoff 2, Player Manager, Final Whistle.	
FORT APACHE	299
FUN RADIO COMPIL.	289
Tortue Ninja, Gremlins 2, Back To The Future 2, Day Of Thunder.	
FUZZBALL	239
GAUNTLET 3	249
HEART OF CHINA *	349
HEIMDALL (1 Mo)	329
HOME ALONE *	219
HUDSON HAWK	239
KNIGHTS OF THE SKY *	325
LEANDER *	269
LOTUS TURBO CHAL. 2	235
MAX COMPILATION *	270
Turricane,Saint Dragon,Swiv,Night Shift.	
MEGA-LO-MANIA	285
OH NO! MORE LEMMINGS *	219
POPULOUS 2	239
ROBOCOD	245
ROBOCOP 3D	249
ROLLING RONNY	235
RUGBY THE WORLD CUP	235
SIMPSONS	235
TERMINATOR 2	240
TIP OFF	242
TORTUES NINJA 2	N.C
WORLD CLASS RUGBY	239
AMOS Français *	470
AMOS 3D *	360
AMOS COMPILER *	295
DELUXE PAINT 4 *	890
DEMO MAKER (1 Mo) *	385
MASTER VIRUS KILLER 2.2*	150
DISKLOCK 1.0B / 2.0 (500+)*	99

Autres titres Amiga, Atari, PC sur catalogue. (Nous Consulter).
* Indisponible sur Atari

DOMAINE PUBLIC
Nous vous proposons plus de 2000 disquettes de logiciels du Domaine Public pour ***AMIGA*** (Utilitaires, Mégadémos, Images, Musiques, etc....). Le catalogue et un logiciel en cadeau est disponible contre 7,50 Frs en timbres.

Lecteur externe Amiga 880 Ko 3.5 : 570 F
Idem + Blitz Turbo + Antivirus : 710 F
Lecteur ext. Atari 3.5 + Alim. : 649 F
Lecteur ext. Atari 3.5 + Alim. Joyst. : 549 F
Souris Mécanique (Atari/Amiga) : 199 F

LES COMMANDES SONT A REDIGER SUR PAPIER LIBRE REGLEMENT PAR CHEQUE OU MANDAT JOINT. AJOUTER LE PORT (Normal : 15 F, Rapide : 25 F).

Envoyer le tout à :
FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

MicroNews 01.92

36.15 FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à Télécharger pour AMIGA - ATARI ST/TT - PC/AT & MACINTOSH.

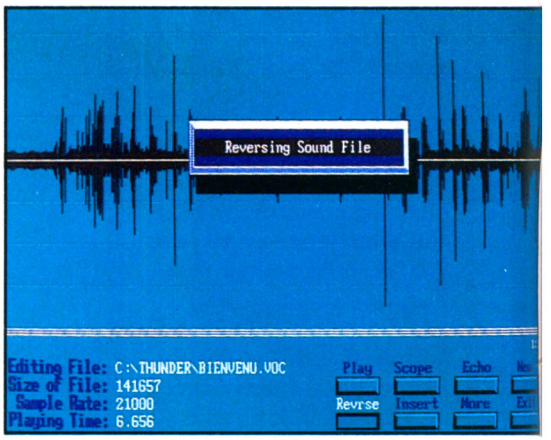
Le kit complet (Logiciel + Câble) ne coûte que 75 Frs PORT COMPRIS !!!!

Le logiciel 'MOON' seul est GRATUIT (Joindre 5 Frs en timbres).

Précisez sur papier libre le type de votre machine, le format de la disquette, etc... etc..

THUNDERBOARD : UNE CARTE DU TONNERRE !

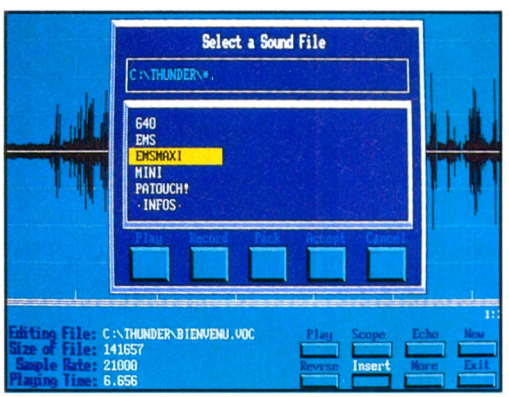
Jusqu'à présent, quelques cartes sonores se partageaient l'univers du PC : la carte *AdLib* et la *Soundblaster* - la *Roland* se plaçant en outsider. Il faudra désormais compter avec la *Thunderboard* de Media Vision, une carte sonore qui se positionne entre lesdites *AdLib* et *Soundblaster*, notamment pour le prix.

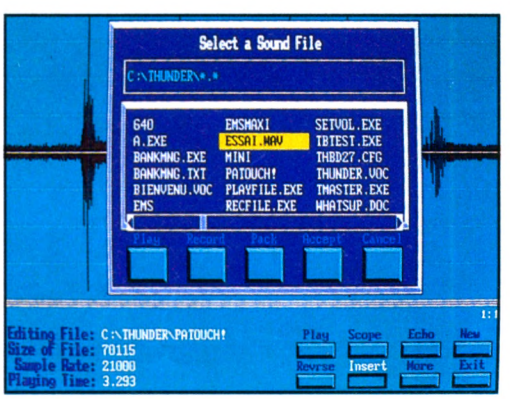


Au monde *AdLib*, la **Thunderboard** ajoute la stéréo et la possibilité d'enregistrer très facilement un son dans une plage de 4 000 à 22 000 Hz et cela sans limitation de durée.
Evidemment, l'occupation du disque dur est directement liée à la durée d'un message, à sa fréquence d'enregistrement et à un éventuel compactage. Un tirage d'une minute avec la qualité sonore la meilleure dépasse allègrement le méga-octet. Et un amplificateur de 2 watts doté d'un potentiomètre s'intègre à la carte, ainsi qu'un port joystick, ce qui peut se révéler bien utile. A noter que la *Thunderboard* est entièrement compatible *AdLib*, comme en témoigne le test fait avec les arpèges de la maison canadienne. Les logiciels de création musicale **Composer** et **Jukebox** fonctionnent à merveille avec le driver de Media Vision. De la *Soundblaster*, la *Thunderboard* a conservé la possibilité d'écouter les voix humaines de softs comme *Wing Commander2* (à condition cependant de libérer au moins 587 Ko de RAM en plus d'une mémoire étendue, ce qui est une autre histoire).

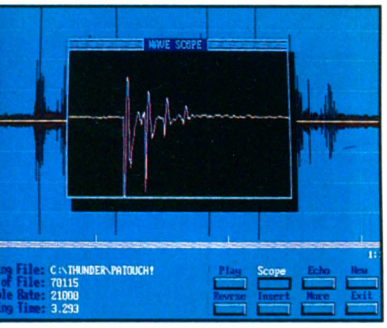
LE LOGICIEL SONORE

Du coup, la *Thunderboard* offre à son possesseur les délices de choisir, dans certains menus de configuration, entre l'une ou l'autre des compatibilités.
Le synthétiseur offre 11 voix FM et un utilitaire de compression intégré permet de compacter les sons jusque dans un ratio de 4:1...
La carte est livrée avec **Thunder Master**, un logiciel d'enregistrement et de compactage très facile à utiliser. Et un scope permet de visualiser la forme de l'onde sonore. Les effets spéciaux autorisent l'inversion de la bande (pour causer comme les extraterrestres de *La guerre des étoiles*, c'est parfait) et l'écho, dont le décalage et le volume sont paramétrables. On peut aussi accélérer jusqu'à deux fois un échantillon de sons. Cette opération se fait sans aucune altération : une voix humaine conserve le même timbre car seul le débit se trouve accéléré... Une option inverse permet de ralentir l'échantillon.
Regrettons que le manuel, très précis quant aux procédures d'installation, demeure muet sur les possibilités bien intéressantes de quelques utilitaires livrés avec la carte *Thunderboard*. Pour se documenter, il faudra jeter un œil sur le fichier **whatsup.doc**, présent sur la disquette.
On y découvre la possibilité d'enregistrer et de réécouter un échantillon sonore d'une durée de moins d'une minute sans passer par *Thunder Master*.
Il suffit pour cela de lancer l'utilitaire **recfile.exe** suivi du nom de l'échantillon. Exemple : RECFILE MESSAGE pour enregistrer MESSAGE.WAV avec un micro. Différents paramétrages (format, com-





pression, canal, fréquence...) sont indiqués dans Whatsup.doc; **playfile.exe**, vous l'aurez deviné, permet d'écouter de nouveau l'enregistrement. En glissant un PLAYFILE MESSAGE.WAV dans un fichier batch (l'AUTOEXEC, ou tout autre BAT de votre cru), on peut remplacer les habituels messages affichés à l'écran par des messages vocaux.
Effet garanti sur les foules béates d'admiration, le PC parle avec votre voix !
Lors du test de *Thunder Master*, le curseur de souris s'est conduit comme une éponge sur un tableau noir, effaçant sélectivement les fonds colorés. Ce défaut — esthétique et qui n'affecte en rien le bon fonctionnement du logiciel — s'est manifesté avec une souris *InfoMouse* et une *BMC* à infrarouge, toutes deux réputées com-

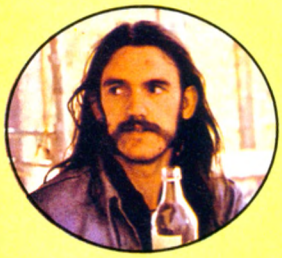


patibles Microsoft.
Voilà vraiment le seul bug de cette carte sonore qui, pour un prix attractif, tranche le nœud gordien de ceux qui hésitaient entre une carte *AdLib* et une *Soundblaster*. Pour un prix intermédiaire, il font là une bonne affaire.
D'autant que la carte est livrée avec des démos jouables alléchantes : **Nova 9**, suite de *Stellar 7*, sur une disquette 3"1/2 ; le jeu futuriste télé **Lexi-Cross** et quatre tableaux de **Lemmings** en 5"1/4.

B.J.

SEXE, "DROGUE" et ROCK'N' ROLL !

Voilà, à un mot près, "drogue", le programme d'un des nombreux jeux en préparation chez Virgin Games ! En effet, pas question pour la boîte — ni pour nous — de faire l'apologie de ce genre de saloperies, mais en revanche, pour ce qui est du sexe et du rock'n' roll... on ne va



pas se priver !
Virgin a acheté les droits d'adaptation d'un des plus hargneux et des plus crasseux orchestres de hard rock... ouiii, **Motorhead** !
Rien qu'à voir les tronches de sauvages des gaillards, on peut espérer quelque chose de saignant... Si vous demandez à votre grand frère, ancien hardeux, de vous parler de ces pithécantropes hirsutes qui à eux trois faisaient plus de bruit que tous les autres groupes de l'époque réunis, il vous parlera des concerts mythiques où entre deux cris bestiaux, le chanteur crachait dans la foule tandis que les fans, les vrais, se bousculaient pour ramasser frénétiquement les glaviots et les glaires de leur idole ! Beurk...
On s'en doute, au vu de la finesse et de la distinction des membres du groupe, il faut s'attendre à un bon vieux jeu d'arcade plutôt qu'à un soft d'aventure et de réflexion... Virgin prévoit en effet d'exploiter la chose sous la forme d'un jeu de castagne façon *Golden Axe*, de Sega. Mais si dans *Golden Axe*, les Barbares se battaient à coups de hache et utilisaient des dragons comme montures, ici les odieux personnages taperont

sur les méchants à grand renfort de guitares électriques et chevaucheront de vrombissantes Harley-Davidson !
Heavy Metal on the Rock — Motorhead, sans doute le jeu le plus destroy de l'année !

M.L.

AMSTRAD CPC

(Suite du n°51)

A TOUT CASSER !

Tu tiens le bon bout Arsène, plus que 100 000 milliards de codes machine et... à toi les pépites !

Sauf erreur, après les deux premiers listings publiés dans notre numéro 51, relatifs à *Diam's n' Diams* de Sébastien Royer, trois autres fichiers binaires — à entrer par notre pokeur maison — sont encore nécessaires à la bonne marche des événements. Courage ! Que ceux qui prennent le train en marche consultent dare-dare notre antépénultième numéro.

SAUVEGARDE DES LISTINGS

Nom	Adr. déb.	Long.
DIAM2	&7FF8	&B00
DIAM3	&8CA8	&16F
DIAM4	&8FF8	&1460

LISTING 3 - DIAM2

```
7FF8:00 00 00 00 00 00 00 00 CD C7 89 CD 87 80 21 09:7B
8008:8D CD E3 88 21 1A 8D CD E3 88 21 27 8D CD E3 88:FD
8018:21 37 8D CD E3 88 21 4E 8D CD E3 88 21 6B 8D CD:F4
8028:E3 88 CD 91 8A 3E 2F CD 6F 8A C2 26 81 3E 09 CD:0B
8038:6F 8A C2 26 81 3E 4C CD 6F 8A C2 26 81 C3 2A 80:E4
8048:21 00 C0 06 34 C5 06 F5 ED 78 1F 30 FB 06 04 C5:28
8058:E5 5D 54 13 36 00 01 3F 00 ED B0 E1 7C C6 08 67:6C
8068:E6 38 20 08 7D C6 40 6F 7C CE C0 67 C1 10 E0 C1:B0
8078:10 D3 21 00 40 11 01 40 01 FF 3F 75 ED B0 C9 06:F8
8088:20 21 A9 8C C5 E5 46 23 7E 23 4E 6F 60 06 F5 ED:C9
8098:78 1F 30 FB 06 00 CD C4 80 06 00 CD C4 80 06 00:FA
80A8:CD C4 80 06 40 CD C4 80 E1 23 23 23 C1 10 D5 21:5D
80B8:00 40 11 01 40 01 FF 3F 75 ED B0 C9 7E A1 77 23:20
80C8:23 10 F9 C9 06 20 21 A9 8C C5 E5 46 23 7E 23 4E:33
80D8:6F 60 79 EE FF 5F 06 F5 ED 78 1F 30 FB 06 00 CD:6F
80E8:16 81 06 00 CD 16 81 06 00 CD 16 81 06 40 CD 16:29
80F8:81 E1 23 23 23 C1 10 D1 21 00 40 11 00 C0 01 00:41
8108:40 ED B0 01 0C BC ED 49 01 30 BD ED 49 C9 CB FC:EB
8118:7E A3 57 CB BC 7E A1 B2 77 23 23 10 F1 C9 CD 48:F7
8128:80 21 00 9A 22 8C 8C 11 80 8B 01 8C 00 ED B0 3E:07
8138:09 32 A8 8C 3E 39 32 C8 8D 3E 30 32 B8 8D CD 10:8B
8148:A4 00 00 00 AF 32 A3 8C 32 A4 8C CD 87 80 01 0C:82
8158:BC ED 49 01 10 BD ED 49 06 F5 ED 78 1F 30 FB CD:69
8168:30 89 21 08 C1 22 8E 8C 22 90 8C 21 34 C1 22 92:69
8178:8C 22 94 8C 21 00 C0 22 96 8C 22 98 8C 00 00 00:41
8188:00 00 00 00 00 00 00 00 00 AF 32 9A 8C 32 9B 8C:16
8198:32 9C 8C 32 9D 8C 32 9E 8C 32 9F 8C 32 A0 8C 32:B5
81A8:A1 8C 32 A2 8C 32 A6 8C 3E 01 32 A7 8C CD 70 88:A6
81B8:CD ED 87 CD 34 88 CD CB 87 CD 08 88 CD CC 80 06:03
81C8:02 21 00 00 2B 7C B5 20 FB 10 F6 CD 91 8A 3E 42:CA
81D8:CD 6F 8A C2 06 87 3A 9F 8C B7 C2 06 87 3A A6 8C:F3
81E8:B7 C2 4F 88 3A 9C 8C B7 C2 94 82 3E 08 CD 6F 8A:22
81F8:28 05 CD 24 83 18 08 3E 4A CD 6F 8A C4 24 83 3E:72
8208:01 CD 6F 8A 28 05 CD 3C 83 18 08 3E 4B CD 6F 8A:20
8218:C4 3C 83 3E 00 CD 6F 8A 28 05 CD 5A 83 18 08 3E:99
8228:48 CD 6F 8A C4 5A 83 3E 02 CD 6F 8A 28 05 CD 7B:02
8238:83 18 08 3E 49 CD 6F 8A C4 7B 83 3E 2F CD 6F 8A:47
8248:28 10 3A A0 8C B7 20 0E 3E 01 32 A0 8C CD 09 84:C0
8258:18 3A AF 32 A0 8C 3E 09 CD 6F 8A 28 10 3A A1 8C:57
8268:B7 20 0E 3E 01 32 A1 8C CD 09 84 18 1F AF 32 A1:AC
8278:8C 3E 4C CD 6F 8A 28 14 3A A2 8C B7 20 0A 3E 01:37
8288:32 A2 8C CD 09 84 18 04 AF 32 A2 8C CD 9A 82 C3:F0
8298:D3 81 CD 9C 83 CD 22 86 3A A3 8C B7 C4 53 85 CD:A8
82A8:D4 86 06 F5 ED 78 1F 30 FB CD F7 87 CD 3E 88 CD:6A
82B8:ED 87 CD 34 88 CD CB 87 CD 08 88 21 B6 8D CD 01:DA
82C8:89 21 BC 8D CD 01 89 C9 06 04 21 00 00 2B 7C B5:6D
82D8:20 FB 10 F6 CD 87 80 21 86 8D CD E3 88 06 04 21:98
82E8:00 00 2B 7D B4 20 FB 10 F6 C3 03 80 21 D2 8D CD:69
82F8:E3 88 21 E3 8D CD E3 88 21 F2 8D CD E3 88 21 09:67
8308:8E CD E3 88 06 14 21 00 00 2B 7C B5 20 FB 10 F6:59
8318:C3 DC 82 7E FE 05 06 01 C8 06 00 C9 ED 5B 8E 8C:DD
8328:CD 8E 86 2B CD 1B 83 78 B7 C0 3E 04 32 9C 8C AF:08
8338:32 9A 8C C9 3A 9C 8C B7 C0 ED 5B 8E 8C CD 8E 86:28
8348:23 CD 1B 83 78 B7 C0 3E 04 32 9C 8C 3E 01 32 9A:06
8358:8C C9 3A 9C 8C B7 C0 ED 5B 8E 8C CD 8E 86 01 F2:2C
8368:FF 09 CD 1B 83 78 B7 C0 3E 04 32 9C 8C 3E 02 32:E7
8378:9A 8C C9 3A 9C 8C B7 C0 ED 5B 8E 8C CD 8E 86 01:32
8388:0E 00 09 CD 1B 83 78 B7 C0 3E 04 32 9C 8C 3E 03:47
8398:32 9A 8C C9 3A 9C 8C B7 C8 3D 32 9C 8C 21 BC 8D:82
83A8:1E 06 0E 03 CD C3 88 3A 9A 8C B7 28 40 3D 28 47:D4
83B8:3D 28 1D ED 5B 8E 8C 06 04 7A C6 08 57 E6 38 20:36
83C8:08 7B C6 40 5F 7A CE C0 57 10 EE ED 53 8E 8C C9:07
83D8:ED 5B 8E 8C 06 04 7A C6 F8 57 E6 40 20 08 7B C6:78
83E8:C0 5F 7A CE 3F 57 10 EE ED 53 8E 8C C9 ED 5B 8E:A1
83F8:8C 1B ED 53 8E 8C C9 ED 5B 8E 8C 13 ED 53 8E 8C:DB
8408:C9 ED 5B 8E 8C CD 8E 86 7E FE 26 CA 32 85 FE 06:E2
8418:D8 FE 1C D0 FE 0A DA 27 85 FE 16 D8 3C FE 1C 20:E4
8428:02 3E 16 77 ED 5B 8E 8C 6F 26 00 29 29 29 29 29:08
8438:29 01 C0 8F 09 CD 9A 87 CD ED 87 CD CB 87 ED 5B:47
8448:8E 8C CD 8E 86 E5 DD E1 DD 7E 01 FE 16 38 04 FE:57
8458:1C 38 70 DD 7E FF FE 16 38 04 FE 1C 38 65 06 04:BD
8468:11 F2 FF 19 7E FE 16 38 06 FE 1C 30 02 10 F4 11:20
8478:0E 00 19 C5 06 04 4E 7E B9 20 46 19 10 F9 11 F2:62
8488:FF 06 04 19 36 06 10 FB C1 2A 8E 8C 3E 04 90 28:95
8498:07 47 11 80 FF 19 10 FD E5 CD 3E 88 CD F7 87 E1:22
84A8:06 04 11 40 91 EB D5 C5 CD 9A 87 C1 D1 EB 11 80:9A
84B8:00 19 10 EE CD ED 87 CD 34 88 CD CB 87 CD 08 88:CB
84C8:C9 C1 C9 06 04 2B 7E FE 16 38 06 FE 1C 30 02 10:F2
84D8:F4 23 C5 06 04 4E 7E B9 20 43 23 10 F9 06 04 2B:29
84E8:36 06 10 FB C1 2A 8E 8C 3E 04 90 28 07 47 2B 2B:CB
84F8:2B 2B 10 FA E5 CD 3E 88 CD F7 87 E1 06 04 11 40:43
8508:91 EB D5 C5 CD 9A 87 C1 D1 EB 23 23 23 23 10 EE:4B
8518:CD ED 87 CD 34 88 CD CB 87 CD 08 88 C9 C1 C9 3A:26
8528:A4 8C B7 C0 3E 01 32 A3 8C C9 3A A4 8C B7 C8 21:5F
8538:B6 8D 1E 03 0E 01 CD C3 88 AF 32 A4 8C 3A A5 8C:5A
8548:3D 32 A5 8C C0 3E 01 32 A6 8C C9 21 C0 96 CD 9B:C5
8558:85 21 00 97 CD 9B 85 21 00 97 CD 9B 85 AF 32 A3:FB
8568:8C ED 5B 8E 8C CD 8E 86 34 7E FE 0A 38 07 36 05:3D
8578:3E 01 32 A4 8C 6E 26 00 29 29 29 29 29 29 01 C0:FA
8588:8F 09 06 F5 ED 78 1F 30 FB ED 5B 8E 8C CD 9A 87:1B
8598:C3 B2 85 06 F5 ED 78 1F 30 FB ED 5B 8E 8C CD 9A:45
85A8:87 21 00 70 2B 7D B4 20 FB C9 06 F5 ED 78 1F 30:7D
85B8:FB CD ED 87 CD CB 87 C9 CD CA 8A E6 03 32 9B 8C:47
85C8:ED 5B 92 8C CD 8E 86 3A 9B 8C B7 28 3F 3D 28 2B:11
85D8:3D 28 14 01 0E 00 09 CD 1B 83 78 B7 C2 C0 85 3E:25
85E8:04 32 9D 8C C3 22 86 01 F2 FF 09 CD 1B 83 78 B7:E6
85F8:C2 C0 85 3E 04 32 9D 8C C3 22 86 23 CD 1B 83 78:10
3608:B7 C2 C0 85 3E 04 32 9D 8C C3 22 86 2B CD 1B 83:5D
3618:78 B7 C2 C0 85 3E 04 32 9D 8C 3A 9E 8C EE 01 32:EE
8628:9E 8C 3A 9D 8C B7 28 98 3D 32 9D 8C 3A 9B 8C B7:1E
8638:28 40 3D 28 47 3D 28 1D ED 5B 92 8C 06 04 7A C6:87
8648:08 57 E6 38 20 08 7B C6 40 5F 7A CE C0 57 10 EE:E3
8658:ED 53 92 8C C9 ED 5B 92 8C 06 04 7A C6 F8 57 E6:4F
8668:40 20 08 7B C6 C0 5F 7A CE 3F 57 10 EE ED 53 92:BA
8678:8C C9 ED 5B 92 8C 1B ED 53 92 8C C9 ED 5B 92 8C:45
8688:13 ED 53 92 8C C9 EB 01 7C FF 09 7D E6 3C 0F 0F:B4
8698:5F 7D E6 80 28 04 7B C6 0E 5F 7C E6 07 28 07 47:77
86A8:7B C6 1C 10 FC 5F 6B 26 00 01 80 8B 09 C9 7A E6:4F
86B8:07 07 07 07 07 07 67 7A E6 38 0F 0F 0F 84 67 7B:EE
86C8:E6 C0 0F 0F 0F 84 67 7B E6 3F 6F C9 ED 5B 8E 8C:43
86D8:CD B6 86 E5 ED 5B 92 8C CD B6 86 D1 7D C6 04 4F:62
86E8:7B B9 D0 7B C6 04 4F 7D B9 D0 7C C6 0C 4F 7A B9:E5
86F8:D0 7A C6 10 4F 7C B9 D0 3E 01 32 9F 8C C9 3A A8:E9
```

```
8708:8C 3D 32 A8 8C FE FF CA D0 82 3A C8 8D 3D 32 C8:3F
8718:8D C3 53 81 06 10 EB C5 ED A0 ED A0 ED A0 ED A0:11
8728:2B 2B 2B 2B 7C C6 08 67 E6 38 20 08 7D C6 40 6F:F4
8738:7C CE C0 67 C1 10 E0 C9 06 10 C5 ED A0 ED A0 ED:47
8748:A0 ED A0 1B 1B 1B 1B 7A C6 08 57 E6 38 20 08 7B:03
8758:C6 40 5F 7A CE C0 57 C1 10 E0 C9 06 10 C5 06 04:B8
8768:7E E6 AA 28 06 4F 1A E6 55 B1 12 7E E6 55 28 06:89
8778:4F 1A E6 AA B1 12 23 13 10 E6 1B 1B 1B 1B 7A C6:D0
8788:08 57 E6 38 20 08 7B C6 40 5F 7A CE C0 57 C1 10:A0
8798:CC C9 06 08 ED A0 ED A0 ED A0 ED A0 1B 1B 1B 1B:2A
87A8:3E 08 82 57 10 EE 7B C6 40 5F 7A CE C0 57 06 08:40
87B8:ED A0 ED A0 ED A0 ED A0 1B 1B 1B 1B 3E 08 82 57:D2
87C8:10 EE C9 3A 9A 8C B7 ED 5B 8E 8C 21 00 95 CA 63:EF
87D8:87 3D 21 C0 94 CA 63 87 3D 21 80 94 CA 63 87 21:11
87E8:40 94 C3 63 87 ED 5B 8E 8C 21 00 8B C3 1C 87 ED:F0
87F8:5B 90 8C 21 00 8B CD 40 87 2A 8E 8C 22 90 8C C9:AB
8808:3A 9B 8C B7 ED 5B 92 8C 21 C0 93 CA 27 88 3D 21:5E
8818:40 93 CA 27 88 3D 21 C0 92 CA 27 88 21 40 92 3A:A1
8828:9E 8C B7 01 40 00 28 01 09 C3 63 87 ED 5B 92 8C:FF
8838:21 40 8B C3 1C 87 ED 5B 94 8C 21 40 8B CD 40 87:E3
8848:2A 92 8C 22 94 8C C9 3A A7 8C 3C 32 A7 8C FE 0C:0E
8858:CA F4 82 2A 8C 8C 01 8C 00 09 22 8C 8C 11 80 8B:F5
8868:01 8C 00 ED B0 C3 53 81 CD 13 A4 00 00 00 00 00:2E
8878:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:01
8888:00 00 00 00 11 84 C0 21 80 8B 06 0A C5 D5 06 0E:7A
8898:C5 D5 E5 7E 6F 26 00 29 29 29 29 29 29 01 C0 8F:C3
88A8:09 CD 9A 87 E1 23 D1 13 13 13 13 C1 10 E2 D1 7B:E2
88B8:C6 80 5F 7A CE 00 57 C1 10 D2 C9 16 00 19 23 23:AE
88C8:7B 32 D0 88 41 C5 E5 06 01 2B 7E 3C 77 FE 3A 38:12
88D8:05 3E 30 77 10 F3 E1 C1 10 EB C9 5E E5 23 56 23:4E
88E8:06 00 7E 23 B7 28 03 04 18 F8 78 B7 E1 C8 5E 23:C5
88F8:56 23 3E 20 90 83 5F 18 04 5E 23 56 23 7E B7 C8:03
8908:E5 D5 C6 E0 6F 26 00 29 29 29 29 01 04 A0 09 CD:96
8918:21 89 D1 13 13 E1 23 18 E4 06 09 ED A0 ED A0 1B:11
8928:1B 7A C6 08 57 10 F4 C9 21 99 8D CD 01 89 21 A5:0E
8938:8D CD 01 89 21 AE 8D CD 01 89 21 B6 8D CD 01 89:9D
8948:21 BC 8D CD 01 89 21 C6 8D CD 01 89 21 40 97 11:4F
8958:00 C0 CD 9A 87 21 80 97 11 3C C0 CD 9A 87 21 C0:05
8968:97 11 80 C5 CD 9A 87 21 00 98 11 BC C5 CD 9A 87:04
8978:11 04 C0 06 0E C5 D5 21 C0 98 CD 9A 87 E1 E5 01:D8
8988:80 05 09 EB 21 00 99 CD 9A 87 D1 13 13 13 13 C1:8F
8998:10 E3 11 80 C0 06 0A C5 D5 21 40 98 CD 9A 87 E1:3B
89A8:01 80 00 09 EB C1 10 EF 11 BC C0 06 0A C5 D5 21:E4
89B8:80 98 CD 9A 87 E1 01 80 00 09 EB C1 10 EF C9 F3:58
89C8:21 38 8A 22 39 00 21 00 40 11 00 C0 01 00 40 ED:B7
89D8:B0 01 C4 7F ED 49 21 00 C0 11 00 40 01 00 40 ED:CA
89E8:B0 01 C0 7F ED 49 01 01 BC ED 49 01 20 BD ED 49:79
89F8:01 02 BC ED 49 01 2B BD ED 49 01 06 BC ED 49 01:87
8A08:1A BD ED 49 01 07 BC ED 49 01 1D BD ED 49 06 7F:0A
8A18:0E 10 ED 49 0E 54 ED 49 21 E6 8A 0E 00 16 10 ED:9C
8A28:49 7E 23 F6 40 ED 79 0C 15 20 F4 01 8C 7F ED 49:F8
8A38:C9 01 01 BC ED 49 01 28 BD ED 49 01 C4 7F ED 49:CF
8A48:21 00 40 11 00 C0 01 00 40 ED B0 01 C0 7F ED 49:FD
8A58:21 00 C0 11 00 40 01 00 40 ED B0 21 41 B9 22 39:D1
8A68:00 FB AF CD 0E BC C9 21 F6 8A F5 E6 F8 0F 0F 0F:37
8A78:5F 16 00 19 F1 E5 21 89 8A E6 07 5F 19 7E E1 A6:C5
8A88:C9 01 02 04 08 10 20 40 80 21 F6 8A 01 0E F4 ED:56
8A98:49 06 F6 ED 78 E6 30 4F F6 C0 ED 79 ED 49 04 3E:FC
8AA8:92 ED 79 C5 CB F1 06 F6 ED 49 06 F4 ED 78 2F 77:8C
8AB8:23 0C 79 E6 0F FE 0A 20 ED C1 3E 82 ED 79 05 ED:B0
8AC8:49 C9 21 D8 8A 06 0B 4E 7E 81 77 4F 23 10 F9 C9:D6
8AD8:03 11 1E FD 80 05 BE 02 7B 5D 0C E8 84 B1 14 0B:7F
8AE8:0A 0E 0C 1C 04 15 1F 13 16 12 02 00 0F 0D 00 00:3F
```

LISTING 4 - DIAM3

```
8CA8:00 C0 00 55 C0 00 AA C0 01 55 C0 01 AA C8 01 AA:92
8CB8:D0 01 AA D8 01 AA E0 01 AA E8 01 AA F0 01 AA F8:AC
8CC8:01 AA F8 01 55 F8 00 AA F8 00 55 F0 00 55 E8 00:77
8CD8:55 E0 00 55 D8 00 55 D0 00 55 C8 00 55 C8 00 AA:DA
8CE8:C8 01 55 D0 01 55 D8 01 55 E0 01 55 E8 01 55 F0:43
8CF8:01 55 F0 00 AA E8 00 AA E0 00 AA D8 00 AA D0 00:1C
8D08:AA 00 C0 44 49 41 4D 53 20 4E 27 20 44 49 41 4D:C2
8D18:53 00 40 C2 50 52 45 53 53 20 46 49 52 45 00 C0:6B
8D28:C2 54 4F 20 53 54 41 52 54 20 47 41 4D 45 00 00:93
8D38:C5 28 43 29 20 52 2E 4F 2E 53 2E 20 53 4F 46 54:E9
8D48:20 31 39 39 30 00 40 C5 57 52 49 54 54 45 4E 20:D7
8D58:42 59 20 53 45 42 41 53 54 49 45 4E 20 52 4F 59:AA
8D68:45 52 00 80 C5 53 50 45 43 49 41 4C 4C 59
20 46:B3
8D78:4F 52 20 4D 49 43 52 4F 2D 4E 45 57 53 00
40 C2:2F
8D88:47 20 41 20 4D 20 45 20 20 4F 20 56 20 45
20 52:25
8D98:00 05 C6 44 49 41 4D 4F 4E 44 53 3A 00 21 C6 53:88
8DA8:43 4F 52 45 3A 00 5A C6 4C 49 46 45 3A 00 17 C6:81
8DB8:30 30 30 00 2D C6 30 30 30 30 30 30 30 00 64 C6:6D
8DC8:30 00 C0 C7 52 45 41 44 59 00 80 C2 43 4F 4E 47:A4
8DD8:52 41 54 55 4C 41 54 49 4F 4E 00 00 C3 42 55 54:D9
8DE8:20 49 27 4D 20 53 55 52 45 00 40 C3 54 48 41 54:03
8DF8:20 57 41 53 20 4F 4E 4C 59 20 43 48 41 4E 43 45:F3
8E08:00 80 C3 42 45 47 49 4E 20 41 47 41 49 4E 00 00:33
```

LISTING 5 - DIAM4

```
8FF8:00 00 00 00 00 00 00 00 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC:87
9008:83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC:8E
9018:83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC:9E
9028:83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 83 BC:AE
9038:83 BC 83 BC 83 BC 83 BC 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70:7E
9048:7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70:58
9058:7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70:68
9068:7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 7F 70:78
9078:7F 70 7F 70 7F 70 7F 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70:EE
9088:4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70:CB
9098:4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70:DB
90A8:4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 4C 70:EB
90B8:4C 70 4C 70 4C 70 4C 70 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F:4B
90C8:91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F:1D
90D8:91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F:2D
90E8:91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 91 8F:3D
90F8:91 8F 91 8F 91 8F 91 8F 00 14 00 00 00 00 00 00:A2
9108:00 00 00 00 14 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00:06
9118:00 00 14 00 00 00 00 00 00 A8 00 00 00 00 00 00:7C
9128:00 00 00 00 00 00 00 28 00 00 00 00 00 28 00 00:2D
9138:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 41 02 00 00 85 5E 00:41
9148:41 0F 0F 28 01 0F 0F 28 AD 95 AF 94 68 95 FF 80:0A
9158:C0 3F 6A C0 38 FF BF 80 10 FF 3F 94 50 75 3F 1E:1C
9168:05 75 2F D4 2D F5 2F 0B 14 5F 0F 82 14 5A 0F 80:24
9178:00 2D 4B 00 00 54 02 00 00 41 02 00 00 85 5E 00:C5
9188:41 0F 0F 28 01 0F 0F 28 AD 0F 0F 1E 38 0F 1A 34:8A
9198:7D 25 5F AA 38 25 35 AA 10 AF 3F BE 78 30 3F 34:4B
91A8:05 30 3A 5E 2D F5 2F 0B 14 5F 25 82 14 5A 0F 80:14
91B8:00 2D 4B 00 00 54 02 00 00 41 02 00 00 85 5E 00:05
91C8:41 0F 0F 28 01 0F 0F 28 AD 0F 0F 1E 38 0F 1A 1E:69
91D8:7D 25 5F 0A 38 25 35 2A 10 AF BF BE 78 0F 5F 34:9C
91E8:05 1A 1A 5E 2D FF 2F 0B 14 5F 25 82 14 5A 0F 80:04
91F8:00 2D 4B 00 00 54 02 00 00 41 02 00 00 85 5E 00:46
9208:41 0F 0F 28 01 1A 0F 28 AD 75 0F 1E 2D BF 1A 1E:05
9218:2D 0F 5F 0A 38 0F 35 2A 10 AF BF BE 78 0F 5F 34:DB
9228:05 1A 1A 5E 2D FF 2F 0B 14 5F 25 82 14 5A 0F 80:45
9238:00 2D 4B 00 00 54 02 00 00 83 FC 00 40 FC FC A8:87
9248:D6 FC FC FC 56 FC FC FC 56 FC FC FC FC FC FC FC:FD
9258:FC FC FC FC 54 FC FC A8 14 3C 3C 28 9C 3C 3C 28:61
9268:8C 3C 3C 8C 04 88 4C 4C 00 00 8C 4C 00 00 44 88:CC
9278:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 83 FC 00 40 FC FC A8:83
9288:D6 FC FC FC 56 FC FC FC 56 FC FC FC FC FC FC FC:3D
9298:FC FC FC FC 54 FC FC A8 14 3C 3C 28 14 3C 3C 6C:F6
92A8:0C 3C 3C 4C 8C 8C 44 08 8C 08 44 08 44 88 00 00:4D
92B8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:4B
92C8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 88 00 00 8C 4C 44 08:A4
92D8:0C FC 3C 4C DC 3C 3C 6C 41 56 FC A8 D6 FC FC FC:EC
92E8:56 FC FC FC 56 FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC:79
92F8:54 FC FC A8 00 FC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00:4C
9308:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 44 08 04 88 8C 4C:97
9318:8C FC 3C 0C DC 3C 3C 6C 41 56 FC A8 D6 FC FC FC:AC
9328:56 FC FC FC 56 FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC FC:B9
```

```
9338:54 FC FC A8 00 FC FC 00 00 56 EC 08 41 FC
BC 4C:74
9348:01 FC BC 0C D6 FC BC 6C 56 FC BC 28 56
FC BC 28:9C
9358:FC FC BC 28 FC FC BC 28 FC FC BC 28 54 FC
BC 88:7D
9368:54 FC BC 08 00 FC EC 00 00 00 00 00 00 00 00 00:08
9378:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 56 EC 00 41 FC BC 08:4F
9388:01 FC BC 88 D6 FC BC 28 56 FC BC 28 56 FC BC 28:AC
9398:FC FC BC 28 FC FC BC 28 FC FC BC 6C 54 FC BC 0C:28
93A8:54 FC BC 4C 00 FC EC 08 00 00 00 00 00 00 00 00:9A
93B8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 C9 56 00 8C FC FC A8:5E
93C8:0C FC FC A8 DC 7C FC FC 54 7C FC FC 14 7C FC FC:0E
93D8:14 7C FC FC 14 7C FC FC 14 7C FC FC 44 7C FC A8:76
93E8:04 7C FC A8 00 DC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00:2B
93F8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 C9 56 00 04 FC FC A8:8B
9408:44 FC FC A8 54 7C FC FC 54 7C FC FC 14 7C FC FC:DC
9418:14 7C FC FC 14 7C FC FC 9C 7C FC FC 0C 7C FC A8:A8
9428:8C 7C FC A8 04 DC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00:07
9438:00 00 00 00 00 00 00 00 00 3C 3C 00 14 3C 3C 28:18
9448:14 3C 3C 28 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C:64
9458:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C:EC
9468:3C 3C 3C 3C 3C 00 00 3C 28 00 00 14 14 00 00 28:48
9478:14 3C 3C 28 00 3C 3C 00 00 3C 3C 00 14 3C 3C 28:49
9488:14 00 00 28 28 00 00 14 3C 00 00 3C 3C 3C 3C 3C:D1
9498:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C
3C:2D
94A8:3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 3C 14 3C 3C 28:F1
94B8:14 3C 3C 28 00 3C 3C 00 00 3C 3C 00 14 3C 3C 28:89
94C8:14 3C 3C 28 3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14:3F
94D8:3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14:27
94E8:3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14 3C 3C 3C 14 14 3C 3C 28:6E
94F8:14 3C 3C 28 00 3C 3C 00 00 3C 3C 00 14 3C 3C 28:C9
9508:14 3C 3C 28 28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C:06
9518:28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C:7B
9528:28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C 28 3C 3C 3C 14 3C 3C 28:45
9538:14 3C 3C 28 00 3C 3C 00 41 C3 C3 82 83 03 03 56:A1
9548:83 3C 3C 56 83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56:96
9558:83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56:0D
9568:83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56 83 3C 3C 56:65
9578:83 03 03 56 54 FC FC A8 41 C3 C3 82 83 03 03 56:A0
9588:83 16 29 56 83 29 29 56 83 29 29 56 83 29 16 56:A8
9598:83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56:4E
95A8:83 29 16 56 83 16 16 56 83 16 16 56 83 16 29 56:40
95B8:83 03 03 56 54 FC FC A8 41 C3 C3 82 83 03 03 56:E0
95C8:83 3C 3C 56 83 3C 3C 56 83 3C 3C 56 83 3C 3C 56:3E
95D8:83 3C 3C 56 83 3C 3C 56 83 3C 3C 56 83 16 29 56:19
95E8:83 16 29 56 83 16 29 56 83 16 29 56 83 16 29 56:EA
95F8:83 03 03 56 54 FC FC A8 41 C3 C3 82 83 03 03 56:20
9608:83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56:BE
9618:83 29 16 56 83 16 29 56 83 16 29 56 83 29 16 56:F4
9628:83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56 83 29 16 56:DE
9638:83 03 03 56 54 FC FC A8 41 C3 C3 82 83 03 03 56:61
9648:83 03 03 56 83 03 03 56 83 03 03 56 83 03 03 56:8B
9658:83 03 03 56 83 03 03 56 83 03 03 56 83 03 03 56:9B
9668:83 03 03 56 83 03 03 56 83 03 03 56 83 03 03 56:AB
9678:83 03 03 56 54 FC FC A8 41 C3 C3 82 83 03 03 56:A1
9688:83 3C 16 56 83 3C 16 56 83 3C 16 56 83 03 16 56:80
9698:83 03 29 56 83 03 29 56 83 16 03 56 83 16 03 56:23
96A8:83 29 03 56 83 29 3C 56 83 29 3C 56 83 29 3C 56:10
96B8:83 03 03 56 54 FC FC A8 00 00 00 00 00 00 00 08:7F
96C8:00 00 40 98 00 00 84 98 00 40 4C 20 00 40 4C A0:38
96D8:00 00 58 70 00 00 00 B0 00 00 00 50 00 00 00 00:83
96E8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 7F 00 00 95 3F AA 00:CA
96F8:10 7F 00 00 00 2A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:9B
9708:00 00 51 A2 00 00 A2 51 00 51 00 A2 00 51 51 00:1D
9718:00 A2 A2 00 00 A2 A2 00 AA 84 00 00 80 84 00 00:11
9728:15 C4 F0 F0 00 4C B0 30 2A 4C F0 F0 55 18 15 00:13
9738:15 98 80 00 00 75 20 00 00 00 00 D1 00 00 40 D3:0F
9748:00 00 C1 D2 00 40 C3 F2 00 40 D3 F2 00 C1 D3 F0:F4
```

```
9758:00 C1 F3 A0 00 C1 F3 A0 40 C3 F2 F0 40 D3 F2 00:C5
9768:40 D3 F2 00 C0 D3 F0 50 C1 D3 A0 00 C1 F3 A0 A0:32
9778:C1 F3 A0 A0 F3 F0 00 00 E2 00 00 00 E3 80 00 00:1A
9788:E1 C2 00 00 F1 C3 80 00 F1 E3 80 00 F0 E3 C2 00:65
9798:50 F3 C2 00 50 F3 C2 00 F0 F1 C3 80 00 F1 E3 80:45
97A8:00 F1 E3 80 A0 F0 E3 C0 00 50 E3 C2 50 50 F3 C2:DA
97B8:50 50 F3 C2 00 00 F0 F3 F3 F0 00 00 C1 53 A0 A0:33
97C8:C1 53 A0 A0 C1 03 A2 00 C1 83 F2 00 40 83 F2 00:8E
97D8:40 83 53 A0 40 C3 53 A0 00 C1 03 A2 00 C1 83 F2:26
97E8:00 40 83 02 00 40 C3 52 00 00 C1 52 00 00 C1 D2:B8
97F8:00 00 40 D3 00 00 00 D1 00 00 F0 F3 50 50 A3 C2:33
9808:50 50 A3 C2 00 51 03 C2 00 F1 43 C2 00 F1 43 80:47
9818:50 A3 43 80 50 A3 C3 80 51 03 C2 00 F1 43 C2 00:92
9828:01 43 80 00 A1 C3 80 00 A1 C2 00 00 E1 C2 00 00:75
9838:E3 80 00 00 E2 00 00 00 40 83 F2 50 40 83 F2 50:73
9848:40 83 F2 50 40 83 F2 50 40 83 F2 50 40 83 F2 50:0E
9858:40 83 F2 50 40 83 F2 50 40 83 F2 50 40 83 F2 50:1E
9868:40 83 F2 50 40 83 F2 50 40 83 F2 50 40 83 F2 50:2E
9878:40 83 F2 50 40 83 F2 50 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80:4F
9888:A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80:7A
9898:A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80:8A
98A8:A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 A0 F1 43 80:9A
98B8:A0 F1 43 80 A0 F1 43 80 00 00 00 00 00 00 00 00:4B
98C8:C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3:F4
98D8:03 03 03 03 03 03 03 03 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3:28
98E8:F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 00 00 00 00 00 00 00 00:63
98F8:F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0:11
9908:00 00 00 00 00 00 00 00 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0:BF
9918:F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 F3 03 03 03 03 03 03 03 03:2D
9928:C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C3 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0:94
9938:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:D1
9948:00 F0 64 D8 50 8C 48 4C 04 84 84 D8 80 CC CC A0:7E
9958:00 F0 F0 A0 40 18 B0 20 84 58 D8 C4 C0 D8 CC D8:AA
9968:0C D8 CC 98 0C D8 CC 30 4C C4 CC 70 4C CC 98 20:6B
9978:44 CC 30 A0 44 30 70 A0 00 00 00 00 00 00 00 00:91
9988:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:22
9998:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:32
99A8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:42
99B8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:52
99C8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:62
99D8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:72
99E8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:82
99F8:00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05:88
9A08:05 05 05 05 05 05 05 01 05 05 05 05 05 05 05 05:2D
9A18:05 05 01 05 05 01 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:39
9A28:01 05 05 01 01 01 01 05 05 05 05 01 01 01 01 05:38
9A38:05 05 05 01 01 16 16 17 17 01 01 05 05 05 05 05:16
9A48:01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 18 05 05 01 01 01:CD
9A58:01 01 01 01 01 05 05 05 18 05 05 01 01 05 01 01:2C
9A68:05 05 01 01 01 05 19 05 05 01 01 05 05 01 26 05:6E
9A78:01 01 01 01 19 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:F9
9A88:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:CD
9A98:05 05 05 01 01 01 01 19 16 16 19 01 01 01 01 05:6E
9AA8:05 01 05 01 05 05 05 05 05 05 01 05 01 05 05 01:35
9AB8:01 1B 01 05 26 01 01 01 1A 01 01 05 05 05 01 1A:E9
9AC8:01 05 01 05 05 01 19 01 01 05 05 05 01 1B 01 01:B2
9AD8:01 01 01 01 19 01 01 05 05 05 01 1A 01 1A 1B 1A:86
9AE8:1B 01 1A 01 01 05 05 05 01 01 01 01 01 01 01 01:C5
9AF8:05 01 01 05 05 05 01 01 05 01 01 01 01 01 01 01:80
9B08:01 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:4A
9B18:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 01 1E
9B28:05 05 05 01 01 17 16 18 18 01 18 05 05 01 01 01:67
9B38:05 01 01 01 01 05 05 05 17 05 05 05 01 01 05 05:7C
9B48:05 16 18 19 17 05 19 05 05 1B 05 01 01 01 05 01:21
9B58:01 01 01 01 16 05 05 19 05 05 05 01 05 05 05 05:3C
9B68:1A 05 01 05 05 16 01 01 05 01 01 01 01 01 18 01:CE
9B78:01 05 05 17 01 01 05 05 05 05 05 05 17 01 05 05:89
9B88:05 26 01 17 1A 17 18 01 01 01 19 01 05 05 05 05:E8
9B98:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:DE
9BA8:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 02 02 02 02 02:1C
9BB8:05 05 02 02 02 02 02 05 05 02 05 02 19 02 1A 26:9A
9BC8:02 1A 02 05 05 05 05 02 05 02 17 02 19 02 02 1A:98
9BD8:02 05 02 05 05 02 02 02 18 02 16 02 02 16 02 02:63
9BE8:02 05 05 18 02 02 17 02 17 02 02 18 02 02 18 05:D2
9BF8:05 16 05 02 05 05 02 02 05 05 02 05 1A 05 05 17:3A
9C08:05 02 02 17 17 19 19 02 02 05 17 05 05 1A 02 02:45
9C18:02 02 05 05 02 02 02 02 19 05 05 05 05 05 05 05:BC
9C28:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:6F
9C38:05 05 05 05 05 05 05 02 02 02 02 02 16 17 18 19:23
9C48:02 02 02 05 05 02 05 05 02 05 05 05 05 05 05 05:50
9C58:02 05 05 16 05 16 02 16 02 16 02 16 02 05 02 05:A1
9C68:05 17 05 17 02 17 02 17 02 17 02 05 02 05 05 18:77
```

```
9C78:05 18 02 18 02 18 02 18 02 05 02 05 05 19 05 19:2E
9C88:02 19 02 19 02 19 02 05 02 05 05 02 26 05 05 05:FF
9C98:05 05 05 05 02 05 02 05 05 02 02 02 02 02 16 17:28
9CA8:18 19 02 02 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:16
9CB8:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:FF
9CC8:05 05 05 02 05 02 1B 17 1A 18 02 02 02 02 02 05:D5
9CD8:05 02 05 02 05 05 05 05 05 05 05 05 18 05 05 02:D5
9CE8:05 1B 05 26 02 02 02 02 02 05 1B 05 05 19 05 19:C4
9CF8:05 1B 18 17 19 05 02 05 19 05 05 17 05 18 05 05:D5
9D08:05 05 05 05 02 05 18 05 05 1A 02 17 02 02 02 18:03
9D18:1A 19 16 05 02 05 05 1B 05 05 05 05 05 05 05 05:72
9D28:05 05 02 05 05 02 02 02 02 1A 19 18 17 02 02 02:04
9D38:02 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:7D
9D48:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 04:80
9D58:18 1A 17 1A 05 05 05 05 04 04 04 05 05 04 04 04:1D
9D68:04 05 05 04 04 04 04 05 05 05 05 19 1A 18 17 05:B6
9D78:05 04 05 05 05 05 05 05 05 04 05 05 05 05 05 04:A4
9D88:05 04 04 1B 05 05 05 04 05 19 18 1B 18 04 05 19:EA
9D98:04 19 04 05 05 04 05 04 05 05 05 05 05 18 04 18:24
9DA8:04 05 05 04 04 04 05 26 04 04 04 1A 05 17 04 54:AB
9DB8:05 16 17 18 18 04 04 04 04 17 05 04 04 05 05 05:82
9DC8:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:11
9DD8:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 04 04 05 04:E8
9DE8:18 1A 1A 19 05 18 04 05 05 04 04 04 04 04 04 04:0E
9DF8:05 04 04 1B 04 05 05 05 04 17 1A 18 16 04 04 04:B8
9E08:04 18 04 05 05 19 04 04 05 26 04 04 04 04 04 16:F7
9E18:05 05 05 18 04 19 04 05 04 18 19 19 1A 04 1A 05:DD
9E28:05 17 04 1A 04 04 04 04 04 05 04 04 1B 05 05 1A:1D
9E38:05 18 04 19 17 1B 1A 04 04 04 17 05 05 04 04 16:07
9E48:04 04 04 04 05 04 04 04 18 05 05 05 05 05 05 05:1E
9E58:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:A1
9E68:05 05 05 05 05 05 05 04 19 1A 1B 17 04 04 05 19:23
9E78:1A 1B 17 05 05 04 05 05 05 04 05 05 05 04 05 05:1B
9E88:05 05 05 04 05 04 05 04 05 04 05 17 05 04 04 05:71
9E98:05 04 05 04 05 04 05 04 05 1B 05 04 04 05 05 04:81
9EA8:05 05 26 04 05 04 05 1A 05 05 05 05 05 04 05 04:D5
9EB8:05 04 05 04 05 19 04 04 05 05 05 04 05 04 05 04:3B
9EC8:05 05 05 04 05 05 05 05 05 04 04 04 05 19 1A 1B:A3
9ED8:17 04 04 04 04 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:26
9EE8:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:32
9EF8:05 05 05 26 03 03 03 05 03 03 03 03 03 03 03 05:F9
9F08:05 03 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 05 05 03:32
9F18:02 16 01 01 01 01 01 01 16 02 03 05 05 03 02 19:5A
9F28:04 16 19 1A 1A 04 1A 02 03 05 05 03 02 18 05 05:BC
9F38:05 05 05 05 1B 02 03 05 05 03 02 1B 01 01 01 01:BB
9F48:01 01 1B 02 03 05 05 03 02 02 02 02 02 02 02 02:75
9F58:02 02 03 05 05 19 1A 1B 18 03 03 03 05 16 1A 1B:46
9F68:18 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05:C5
9F78:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 02 02:92
9F88:02 02 02 04 04 04 01 02 02 02 02 05 05 02 05 05:F8
9F98:05 04 05 04 05 02 02 05 02 05 05 16 05 03 04 04:2C
9FA8:05 04 05 05 02 05 02 05 05 18 05 03 03 04 05 01:0B
9FB8:05 05 05 05 02 05 05 1A 05 05 05 04 05 01 05 05:58
9FC8:05 05 02 05 05 1B 05 03 01 04 05 03 05 26 05 05:08
9FD8:02 05 05 02 05 03 01 01 05 03 05 01 01 05 02 05:26
9FE8:05 02 02 03 03 03 05 03 03 03 03 02 02 05 05 05:6E
9FF8:05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00:20
A008:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 04 00:19
A018:44 00 44 00 10 00 00 00 10 00 00 00 08 08 88 20:85
A028:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 04 00:39
```

```
A038:4C 88 44 00 CC 20 10 00 10 00 00 00 0C 88
4C 00:51
A048:4C 00 CC 88 44 88 44 20 30 20 00 00 08 08
08 88:F1
A058:00 88 44 00 10 00 20 00 20 88 20 20 0C 00
08 00:76
A068:4C 88 88 88 CC 20 00 20 10 20 00 00 00 08 00 88:AE
A078:10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 04 00:D5
A088:04 00 44 00 44 00 10 00 00 20 00 00 04 00 00 08:B5
A098:00 08 00 88 00 88 00 20 10 00 00 00 00 00 00 00:30
A0A8:00 00 08 44 04 88 44 88 20 10 00 00 00 00 00 00:9D
A0B8:04 00 04 00 4C 88 10 00 10 00 00 00 00 00 00 00:1B
A0C8:00 00 00 00 00 00 00 08 00 88 10 00 00 00 00 00:AF
A0D8:00 00 00 00 4C 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00:B7
A0E8:00 00 00 00 00 00 04 00 10 00 00 00 00 08 00 08:27
A0F8:00 88 44 00 44 00 88 00 20 00 20 00 41 00 82 02:21
A108:82 02 02 A8 02 A8 A8 A8 54 00 00 00 41 00 C3 00:78
A118:01 00 01 00 54 00 54 00 54 00 00 00 41 00 82 82:C6
A128:00 02 01 00 02 00 A8 00 FC A8 00 00 41 00 82 02:08
A138:00 02 01 00 00 02 A8 A8 54 00 00 00 82 00 82 02:2C
A148:82 02 03 02 00 A8 00 A8 00 A8 00 00 C3 82 82 00:0A
A158:02 00 01 00 00 02 A8 A8 54 00 00 00 41 00 82 02:F9
A168:82 00 03 00 02 A8 A8 A8 54 00 00 00 C3 82 00 82:A8
A178:00 02 01 02 00 A8 00 A8 00 A8 00 00 41 00 82 82:16
A188:82 02 01 00 02 A8 02 A8 54 00 00 00 41 00 82 82:19
A198:82 02 01 02 00 A8 A8 A8 54 00 00 00 00 00 00 00:98
A1A8:04 00 44 00 00 00 00 04 00 10 00 00 00 00 00 00:C7
A1B8:04 00 44 00 00 00 00 04 00 10 00 20 00 00 00 00:B9
A1C8:04 00 08 00 88 00 44 00 00 20 00 00 00 00 00 00:50
A1D8:00 00 00 00 0C 88 00 00 98 20 00 00 00 00 08 00:00
A1E8:04 00 00 08 00 88 44 00 20 00 00 00 04 00 08 08:0E
A1F8:00 88 44 00 10 00 00 00 10 00 00 00 04 00 4C 08:86
A208:4C 88 88 88 20 20 20 00 10 20 00 00 04 00 08 08:04
A218:08 88 CC 88 88 20 88 20 20 20 00 00 0C 00 08 08:7C
A228:08 88 CC 00 88 20 88 20 30 00 00 00 04 00 08 08:51
A238:08 00 88 00 88 00 20 20 10 00 00 00 0C 00 08 88:37
A248:08 88 88 20 88 20 88 20 30 00 00 00 0C 08 08 00:7D
A258:08 00 CC 00 88 00 20 00 30 20 00 00 04 00 08 08:15
A268:08 00 CC 00 88 00 20 00 20 00 00 00 04 00 08 08:53
A278:08 00 88 88 88 20 20 20 10 00 00 00 08 08 08 88:96
A288:08 88 CC 88 88 20 88 20 20 20 00 00 0C 08 04 00:A0
A298:44 00 44 00 44 00 10 00 30 20 00 00 04 08 00 08:2A
A2A8:00 08 00 88 00 88 20 20 10 00 00 00 08 08 08 88:FC
A2B8:08 88 CC 00 88 88 88 20 20 20 00 00 08 00 08 00:B8
A2C8:88 00 88 00 88 00 20 00 30 20 00 00 08 08 4C 88:E5
A2D8:4C 88 88 88 88 20 20 20 20 20 00 00 08 08 08 88:1E
A2E8:4C 88 CC 88 CC 20 88 20 20 20 00 00 04 00 08 08:7E
A2F8:08 88 88 88 88 20 20 20 10 00 00 00 0C 00 08 08:E3
A308:08 88 CC 00 88 00 20 00 20 00 00 00 04 00 08 08:04
A318:08 88 88 88 88 88 20 20 10 88 00 00 0C 00 08 08:CB
A328:08 88 CC 00 88 88 88 20 20 20 00 00 04 00 08 08:75
A338:08 00 44 00 00 88 20 20 10 00 00 00 0C 08 04 00:9F
A348:44 00 44 00 44 00 10 00 10 00 00 00 08 08 08 88:2D
A358:88 88 88 88 88 20 20 20 10 00 00 00 08 08 08 88:08
A368:88 88 88 88 20 20 10 00 10 00 00 00 08 08 08 08:95
A378:08 88 88 88 CC 20 98 20 20 20 00 00 08 08 08 08:12
A388:08 88 44 00 88 88 88 20 20 20 00 00 08 08 08 88:E8
A398:88 88 44 00 44 00 10 00 10 00 00 00 0C 08 00 08:86
A3A8:00 88 44 00 88 00 20 00 30 20 00 00 04 08 04 00:89
A3B8:04 00 44 00 44 00 10 00 10 20 00 00 08 00 08 00:A5
A3C8:88 00 44 00 44 00 00 88 00 20 00 20 04 08 00 08:43
A3D8:00 88 00 88 00 88 00 20 10 20 00 00 00 00 00 08:36
A3E8:04 00 0C CC CC 98 10 00 00 20 00 00 64 0C 44 04:2F
A3F8:00 00 64 8C 00 00 64 0C 44 88 30 8C 00 00 00 00:7F
A408:00 00 00 00 00 00 00 00 00 C3 16 A4 C3 26 A4 21 30:90
A418:30 22 BE 8D 22 C0 8D 22 C2 8D 22 B9 8D C9 AF 32:F6
A428:A5 8C 06 8C 21 80 88 7E FE 06 38 13 FE 1C 30 0F:FF
A438:FE 16 30 04 FE 0A 30 07 3A A5 8C 3C 32 A5 8C 23:D4
A448:10 E5 3A A4 8C B7 C8 3A A5 8C 3C 32 A5 8C C9 00:93
```

Capitaine Pixel

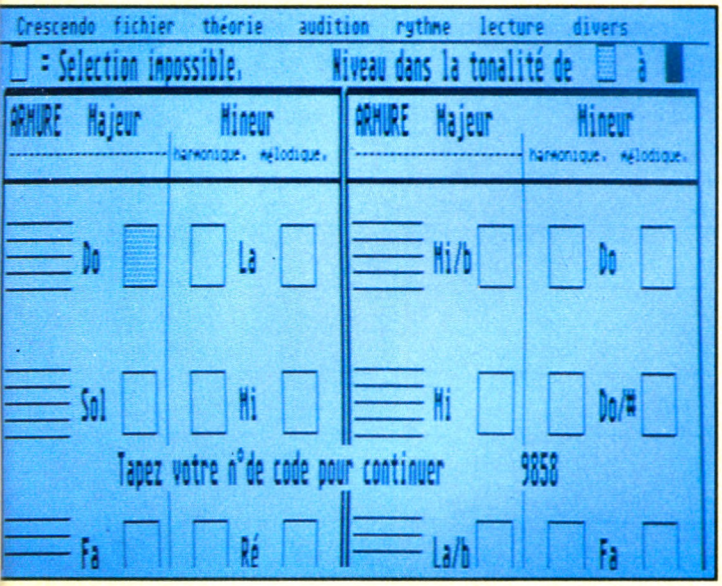
MIDI Sonne ET LA MUSIQUE VA TOUJOURS CRESCENDO

Un nouveau soft de pédagogie musicale ne devrait pas tarder à s'étaler dans les vitrines de vos magasins d'informatique musicale préférés. Son nom : Crescendo.

Rassurez-vous, ce n'est pas à proprement parler un «pédago» de plus, puisqu'il a l'énorme avantage de regrouper les enseignements de huit (oui, vous avez bien lu huit) années d'études dans un conservatoire, qui correspondent à autant de niveaux.
Dans l'ordre :
Débutant, **Préparatoire 1**, **Préparatoire 2**, **Elémentaire 1**, **Elémentaire 2**, **Moyen 1**, **Moyen 2**, **Supérieur**...
Il s'adresse aussi bien aux professeurs de musique qui ont plusieurs élèves à gérer, qu'à ceux qui préfèrent étudier seuls — et chaque fichier "élève" est protégé par un mot de passe. **Crescendo** est compatible MIDI, mais rien ne vous empêche de travailler avec la souris, le clavier de l'ordinateur et le générateur sonore interne. *Crescendo* est, pour l'instant, uniquement programmé pour tous Atari ST et TT. Le décor étant planté, passons à une petite visite guidée au sein de ce programme assez étonnant.

En ce qui concerne la théorie, *Crescendo* présente de nouvelles leçons — automatiquement et à chaque fois que cela lui semble nécessaire, puisqu'il gère lui-même l'ensemble de la progression et le niveau des exercices. Tout en testant la rapidité et la justesse des réponses qu'il reçoit, il adapte les exercices à un niveau de difficulté en rapport avec la progression de l'élève. Certaines leçons de théorie constituent une sorte d'examen de passage et sont soumises à une évaluation, cela pour éviter d'engluer l'élève qui travaille seul dans le cloaque des éléments du solfège qu'il n'aurait pas bien compris...
Les menus déroulants comportent plusieurs secteurs d'activité :

◊ **Fichier** : c'est la gestion complète du chargement et de la sauvegarde.
◊ **Théorie** : accès aux différentes leçons.
◊ **Audition** : pour travailler dans un système tonal, atonal ou dans des intervalles en dehors de toute référence tonale.
◊ **Rythme** : choix entre le binaire et le ternaire.
◊ **Lecture** : travail de la lecture dans les sept clés.
◊ **Exercices d'écoute** : c'est un entraînement à l'écoute globale, en vue de travailler la dic-



tée musicale.

◊ **Bilan** : la dure vérité... Vous saurez tout sur votre travail !

◊ **MIDI** : Paramétrages MIDI (ils sont sauvegardés dans votre fichier "élève").

◊ **Coupure** : une sorte de **All Notes Off**, utilitaire très apprécié sur les séquenceurs, au cas où une note serait coincée (manque de note OFF).

Selon le niveau d'études, les options qui apparaissent en grisé deviennent actives et permettent d'accéder à d'autres exercices, leçons etc., immédiatement corrigés... Et vous pouvez constater amèrement les fautes que vous avez commises et jurer que vous ne recommencerez plus ! Mais en attendant, votre note sera prise en compte. Impossible de tricher. Avis aux amateurs...

Crescendo se présente à coup sûr comme le seul logiciel pédagogique musical du moment à proposer ces options automatiques de réajustement, ce qui épargne d'aller trop vite et finalement de piétiner dans l'étude ô combien difficile du solfège — qui n'est, au demeurant, que l'orthographe de la musique...

Crescendo est distribué par **JCD Software**, au prix de **1990 F**.

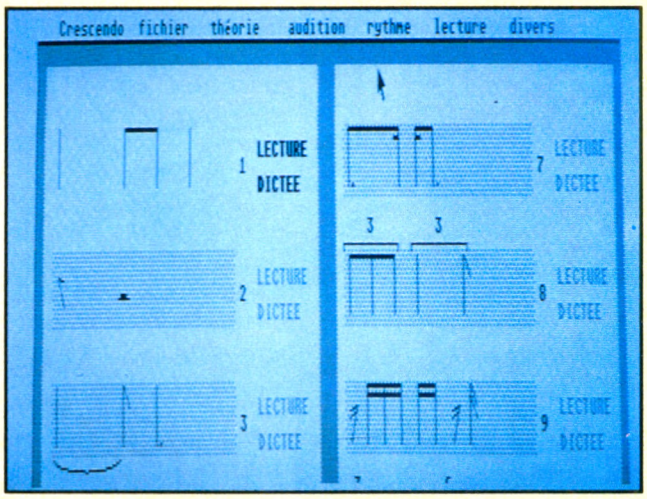
Patrick G. Pochet

INTERVIEW

FRANCIS RIMBERT : PROFESSION MUSICIEN...

Francis Rimbert est aussi bien connu des musiciens que du grand public, puisqu'il est à la fois le démonstrateur attitré des produits *Roland* (il anime depuis plusieurs années les différents salons de la Musique), et un des collaborateurs principaux de Jean-Michel Jarre (voir Micro News n° 53). Simplicité et amour de la musique l'ont toujours guidé...

Micro News : Comment vous définissez-vous musicalement : comme un fonctionnaire appliqué ou plutôt comme un artisan scrupuleux ?

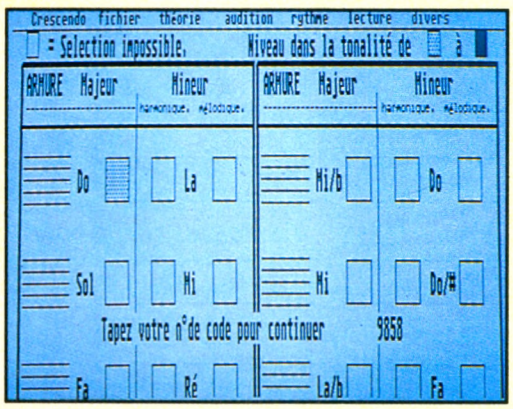


Francis Rimbert : *Un fonctionnaire appliqué ? Quelle horreur... Je dirais plutôt artisan passionné.*

MN : Quel est votre rôle au sein de l'équipe de Jean-Michel Jarre ?

F.R. : *C'est une question à laquelle il est difficile de répondre d'une façon condensée car chez Jarre, il n'y a pas de rôle plus important qu'un autre, pas de clavier n° 1, n° 2 etc. Avec Jean-Michel, nous nous connaissons depuis très longtemps, nous avons le même feeling et la même façon d'appréhender les synthés et le but premier de Francis Rimbert, c'est de faire de la musique — le souci principal, également, de Jean-Michel — et non pas de se prendre la tête avec des problèmes d'informatique.*

J'ai surtout travaillé avec l'équipe de Jarre pour des concerts, où il fallait arriver à faire sur scène ce qu'il faisait sur disque... Et comme il savait que je jouais plus souvent que lui sur scène avec sensiblement le même système, il m'a posé certaines questions du type : "Comment fais-tu pour faire sonner mes morceaux ?" et à partir de ce moment-là, nous avons commencé à adapter sa musique au MIDI. Par exemple, pour le 14 juillet, j'ai dû reprendre tout ce qu'avait enregistré Jean-Michel... Il m'a prêté un magnétophone 24 pistes MCI avec les bandes d'origine et j'ai enregistré chaque piste sur un séquenceur, — ce qui nous a permis d'avoir des partitions pour chaque partie. Voilà en gros un des aspects de ma contribution... Ensuite, je rem-



MIDI Sonne

plissais le rôle de tous les autres musiciens, c'est-à-dire savoir quel synthé utiliser pour tel ou tel morceau et avec quel son. Je suis une sorte de dispatcher...

MN : Vous servez-vous de la micro-informatique dans votre travail ?

F.R. : *Oui, parce que j'y suis forcé : tout le matériel Roland utilise ce système, mais je m'en sers comme un artisan (j'aime bien ce mot) ; je ne me pose jamais trop de questions... La micro-informatique ici n'offre pas d'écran... par exemple, le séquenceur possède une seule petite fenêtre LCD pour certains repérages — et pour moi, c'est amplement suffisant !*

MN : Pour vous, la MAO n'est un moyen de poser ses idées musicales, ou avez-vous le sentiment d'aller au-delà ?

F.R. : *Jamais ! Je n'ai jamais eu l'impression que la MAO me permettait de mieux me réaliser en tant que musicien.*

MN : Quel est le meilleur souvenir de votre carrière musicale ?

F.R. : *C'est Houston, l'arrivée chez les Américains avec la star des synthés (Jean-Michel Jarre) dans la démesure du Texas en me disant : "On va se ramasser, larirette..." Nous n'étions pas prêts, c'était un défi de fou ; j'avais un* Jupiter 6 Roland *auquel il fallait donner quelques coups pour qu'il fonctionne... Les Américains m'ont proposé de le réparer et j'ai refusé car j'étais habitué à le manier à coups de poing — je ne voulais pas perdre certaines habitudes. C'est aussi toute la foi de Jean-Michel, tout ce côté un peu naïf que nous avions sans nous douter un seul instant de ce qui nous attendait, un peu comme un saut en parachute : au premier saut on ne s'imagine pas ce que c'est, le deuxième en revanche se révèle plus difficile parce que là, on sait exactement de quoi il retourne...*
C'est ce qui s'est passé pour le deuxième concert à Lyon, je dois reconnaître que nous avons eu très peur. Mais à Houston, quand le concert a commencé ça a été fabuleux, c'était du Spielberg en direct...

M.N. : Actuellement, pour vous faire plaisir, qu'écoutez-vous comme musique ?

F.R. : *Je suis très variétés françaises, j'aime Fugain, Polnareff, Julien Clerc, les mélodies... C'est un état d'esprit. J'aime beaucoup aussi une comédie musicale de Fugain qui s'appelle* Un enfant dans la ville. *Dans le domaine du synthé, j'écoute volontiers Vangelis — un maître en la matière.*

MN : Pas de musiques de films ?

F.R. : *Si bien sûr, je suis en ce moment en train de me gaver de la bande originale d'*Il était une fois l'Amérique. *Je ne m'en lasse pas !*

MN : Pour vous, le tiercé gagnant des compositeurs de bandes originales de films ?

F.R. : *Morricone, Michel Legrand, Vangelis, bien que je ne considère pas ce dernier comme un compositeur de musique de film.*

MN : Que pensez-vous de cette "folie" de la course au matériel, qui dure depuis plusieurs années ?

F.R. : *La course aux nouveautés est une bêtise totale, parce que je n'ai pas le sentiment que les synthés actuels aient développé la création. Ils ont facilité certaines choses mais je ne suis pas plus à l'aise avec le matériel d'aujourd'hui qu'avec celui d'hier pour composer. Quand je réécoute ce que je faisais il y a dix ans, je me rends compte que je m'exprimais aussi bien avec un synthé comme le* MS 20 KORG, *auquel il fallait brancher vingt câbles sur le patch pour obtenir un son de clarinette, que je le fais maintenant avec du matériel sophistiqué comme les samplers.*

MN : Que pensez-vous de la souris des micros ?

F.R. : *C'est une prothèse. Ce n'est pas une chose normale...*

MN : Quels sont à votre avis les trois synthés qui ont le plus marqué les dix dernières années ?

F.R. : *L'*ARP 2600, *machine incompréhensible, bourrée de rêve ; le* Prophet 5 *parce qu'un synthé polyphonique avec un son pareil c'était dément, surtout qu'il y avait des mémoires : on pouvait donc mémoriser ses propres sons, ce qui ne s'était jamais vu et puis le premier sampler — qui n'était qu'une pédale d'effets — de chez Electro Harmonix :* l'Instant Replay.

MN : Quelle est la question que vous voudriez qu'on vous pose ?

F.R. : *"Pourquoi utilisez-vous des synthés ?" Puisqu'à première vue je n'aime pas l'informatique — je trouve que le matériel est compliqué, qu'il faut arrêter la course à l'équipement.. Alors pourquoi ? Tout d'abord, parce que je n'ai pas la technique d'un pianiste et que je ne suis pas un arrangeur, comme Jean-*

Claude Petit qui sait faire sonner un quatuor à cordes... En fait, je n'ai ni la technique de clavier, ni la technique musicale pour être un superorchestrateur et le synthé me permet de pallier, de masquer toutes ces imperfections.
C'est grave parce qu'on ne progresse pas musicalement. On progresse peut-être dans la maîtrise de l'informatique ! En définitive, j'utilise les synthés comme quelqu'un qui fait sonner des violons ou des cuivres plus que comme un joueur de synthétiseur. Mais au départ, il faut tout de même la création, la passion de la musique... Les sons et la MAO ne font rien pour amplifier l'idée première. Tenez, je me suis fait voler il y a un mois tous mes sons et morceaux sur disquettes. Je me suis retrouvé sans rien, il faut que je refasse tout et je me suis rendu compte qu'il était dramatique de voir ce qu'on devait à l'informatique — je ne me reposais que là-dessus ! Heureusement que je me souvenais parfaitement des mélodies et que j'ai pu les refaire, mais toute cette informatique, c'est grave. Quasiment comme dans War Games. *Je reste donc sceptique.*
Ce qui ne veut pas dire que Francis Rimbert se fout de la MAO puisque je m'en sers, mais il ne faut pas tout mélanger — cela reste un outil. On travaille d'abord dans sa tête, et ensuite on pose ses idées. S'il n'y a rien avant, on aboutit au Top 50...

MN : Oui ?

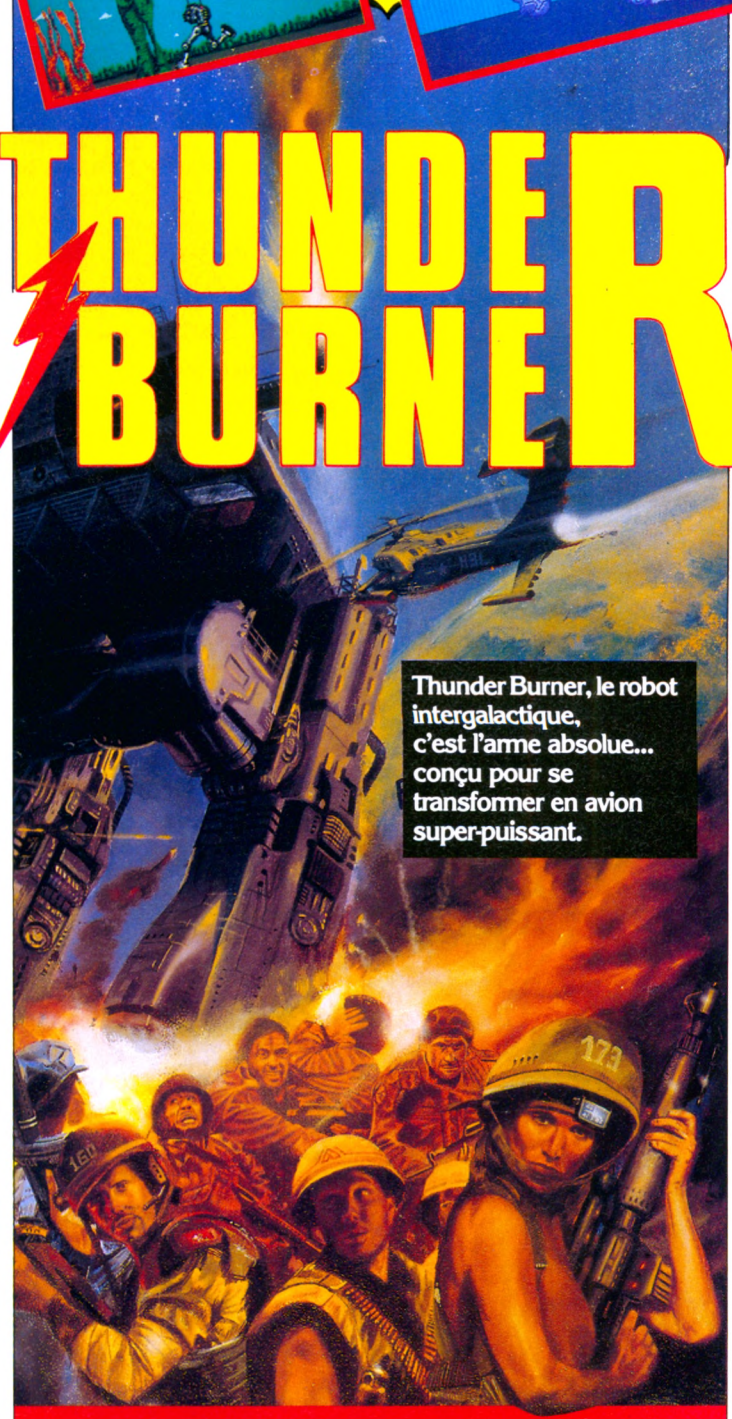
F.R. : *J'aimerais reprendre la phrase d'un groupe de jeunes qui fait un journal sur Jean-Michel Jarre : "Le MIDI, c'est l'espéranto du synthétiseur..." Une sorte de langage universel, donc...*
Lorsqu'on me demande ce qu'est le MIDI dans un salon ou d'autres manifestations musicales, je sors un câble DIN 5 broches et je dis : "Voilà ! Bon, on passe à autre chose..." On ne peut pas passer dix ans sur un sécateur, si beau soit-il : l'important c'est le rosier !

(Propos recueillis par Patrick G. Pochet)

Le jeu d'arcade à son top
avec de l'action, des combats futuristes,
du stress de folie ! !

Photos d'écran Atari

THUNDER BURNER



Thunder Burner, le robot intergalactique, c'est l'arme absolue... conçu pour se transformer en avion super-puissant.

POUR EN SAVOIR PLUS, DECOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS ! ! !

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS LE 30 OCTOBRE.

LORICIEL

De 199 FF à 269 FF selon machines.
Disponible sur CPC/CPC+ - AMIGA - ATARI.

CATALOGUE LORICIEL SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF.
Loriciel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

MEGA MICRO

LES JEUX DE DEMAIN... MAINTENANT !

On vous en parlait déjà le mois dernier, la réalité virtuelle et les jeux qui l'exploitent arrivent... Notre envoyé spécial au pays du veau bouilli à la gelée de menthe (il va mieux, merci) les a testés pour vous ! Premières impressions...

Si vous êtes de passage à Londres, allez donc faire un petit tour au Trocadero, du côté de Piccadilly Circus, juste au-dessous du musée plutôt glauque du *Livre Guinness des records*...
Vous y trouverez une immense salle d'arcade répondant au nom prometteur de **Fun Land** qui (outre l'étrange particularité de disposer d'autos tamponneuses à l'intérieur !) met pour la première fois à la disposition du grand public des machines d'arcade exploitant les tout nouveaux systèmes de réalité virtuelle.

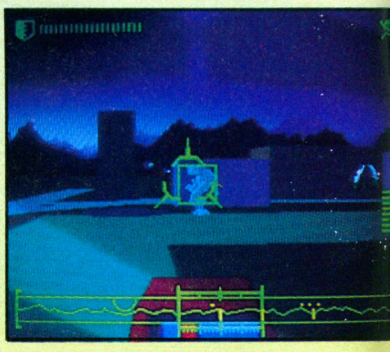
LE CHOC DES TITANS

En ce domaine, le jeu le plus spectaculaire est sans doute **Heavy Metal**, une bagarre entre quatre puissantes machines bipèdes, lointaines cousines du ED 209 de *Robocop*, ou des fameux Walkers du *Retour du Jedi*. L'action se déroule sur une planète pénitentiaire où les autorités organisent de violentes joutes opposant les détenus entre eux. Condamnés à de lourdes peines, les malheureux taulards n'ont d'autre choix que de combattre jusqu'à la mort, dans l'espoir d'obtenir une légère remise de peine, ou — récompense suprême — la liberté !
La salle renferme quatre machines au look futuriste, qui ressemblent à de classiques cabines d'arcade : un volant, deux pédales (une pour avancer, l'autre pour reculer), une manette de tir à deux positions (en avant pour utiliser le laser, en arrière pour balancer des missiles guidés), mais surtout, un casque à l'intérieur duquel se trouvent des écouteurs stéréo ainsi qu'un écran disposé juste devant les yeux du joueur. Le casque captera les mouvements de votre tête et les transmettra à l'ordinateur, qui se chargera ensuite de calculer l'image en fonction de votre orientation !
Chaque engin comprend également un petit écran extérieur qui diffuse les images reçues par le joueur, mais c'est surtout grâce à une série de grands écrans placés à l'entrée de la salle que le public peut suivre l'action : ils reproduisent ce que voit

Jouez contre trois de vos copains.

On a l'air con, mais qu'est-ce qu'on se marre...

Dans la peau de Robocop !



Les bestioles de Heavy Metal

chacun des quatre types enfoncés dans la réalité virtuelle, et une une vue aérienne qui tourne constamment au-dessus du champ de bataille comme un vautour permet de distinguer où se situent les combattants les uns par rapport aux autres...

AU CŒUR DE L'ACTION

Installez-vous à bord, rabattez le volant vers vous, l'assistant vous donne les consignes d'usage, ajustez le casque sur votre crâne... et c'est parti !

Dès les premières secondes, la réalité disparaît pour céder la place à un monde imaginaire en 3-D qui semble pourtant lui aussi bien réel... Une voix féminine digitalisée vous accueille, et vous voici déjà au-dessus d'une petite ville, juché sur une plate-forme volante. Tandis qu'elle amorce sa descente vers le sol, vous orientez votre tête de tous les côtés afin d'étudier le terrain, avec ses immeubles, ses routes, l'emplacement des obstacles et surtout la position de vos adversaires. Vous pouvez regarder aussi bien en l'air que sous vos pieds, et même avancer dans une direction différente de celle où se porte votre regard... L'effet est saisissant !

Faufilez-vous entre les bâtiments, abritez-vous derrière les obstacles, tentez de garder l'adversaire dans votre ligne de mire pendant deux secondes, tirez la manette vers l'arrière : un petit carré se resserre alors autour de la cible tandis qu'une voix prononce à vos oreilles ces mots enchanteurs : "Target locked !" Une pression sur le bouton rouge, les missiles partent et votre adversaire explose en miettes ! Rien de plus jouissif...

Et quel plaisir de se déplacer au rythme du lourd bruit métallique de vos propres pas, au milieu des cris stridents des lasers et du ronronnement des servomoteurs, en tournant lentement la tête afin de repérer vos adversaires — la parfaite attitude du chasseur à la recherche de sa proie. De quoi se prendre pour Robocop en personne !

Chaque partie coûte deux livres, pour quatre minutes de jeu, ce qui nous met la minute de bonheur à environ 5 F... Pas cher du tout, d'autant que la prise en main du jeu se révèle extrêmement rapide (contrairement à d'autres jeux révolutionnaires, comme *Dragon's Lair*, où on se faisait réduire la gueule dès les premières secondes pour la modique somme de 10 F !).

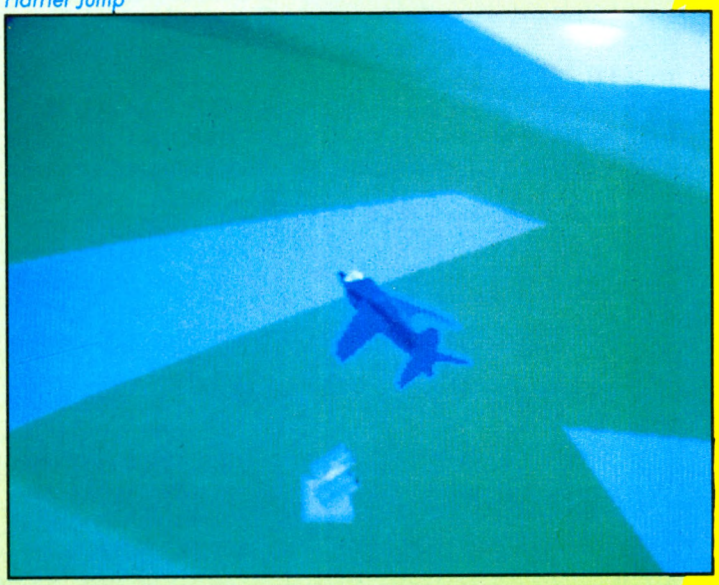
ATTENTION LES SECOUSSES

On trouve également à *Fun Land* un simulateur de vol — **Harrier Jump** — mettant en pratique la réalité virtuelle... On en a largement parlé le mois dernier, mais voici quelques photos de missions aériennes ou au sol. La tête en bas, ça fait tout drôle ! A part ça, c'est nettement moins excitant que *Heavy Metal*...

Pour les amateurs de sensations fortes, le **R360** de Sega fera merveille. La cabine, de forme sphérique, peut pivoter dans tous les sens... Résultat, lorsque votre avion exécute une vrille, le cockpit fait de même, et vous vous retrouvez carrément la tête en bas — idem pour les loopings ! Une pancarte conseille de laisser ses clés et son portefeuille à un copain avant de monter dans l'engin... En effet, pour peu que vous vous amusiez à enchaîner les acrobaties, vous risquez d'y laisser votre appareil dentaire ! Mieux vaut donc avoir le cœur superbien accroché...

Mais si vous supportez facilement ce genre de

Harrier Jump

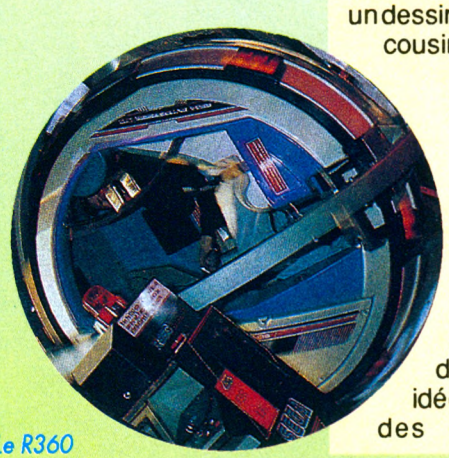


traitement, n'hésitez pas, vous en aurez pour votre argent. Le tout se révèle saisissant de réalisme. Attention, difficile de marcher droit lorsque la partie s'arrête ; complètement stoned, le joueur évacue la place en s'accrochant aux rambardes de sécurité !

Imaginez maintenant qu'on couple les deux systèmes ensemble...

On obtient... la plus formidable machine à gerber jamais inventée mais surtout, une simulation absolue, totale, où le corps agit et ressent les effets de ses actions comme dans la réalité ! Que demander de plus ? La perfection des images de synthèse, et l'odorama... Ça viendra ! Si vous aimez vraiment les jeux vidéo, prenez le premier avion pour Londres et foncez à Piccadilly Circus, jamais vous n'aurez pris un tel pied devant un jeu vidéo... Croyez-moi, ça vaut le voyage ! Et au passage, merci à W Industry Ltd.

Marc Lacombe



Le R360

PLEIN LES MIRETTES !

Prochaine étape de l'avancée micro-informatique : les images de synthèse à domicile. Virgin Games frappe le premier !

PHOTO IMAGINA

Virgin Games a en effet commencé à travailler sur **Guest**, le premier jeu réalisé entièrement en images de synthèse. Les photos de cette page ne sont pas celles du soft, puisque malgré toutes nos tentatives (argent, charme, menaces, kidnapping, bakchichs, pin's, voire sexe...) les programmeurs ont refusé de nous montrer la moindre petite photo du jeu, qui, il est vrai, ne devrait pas voir le jour avant plus d'un an... Mais nous avons tout de même pu admirer une vidéo suffisamment spectaculaire pour nous mettre des torrents d'eau à la bouche ! En effet, à côté de *Guest*, *Heart of China* — la référence en matière de graphismes sur PC — ressemble à un dessin de votre petite cousine!

Des jouets assassins

Les photos de cette page donc, tirées de pubs ou de films expérimentaux vous donnent une idée de la qualité des images employées... Et en plus, ça bouge ! Bien sûr, la pub et les génériques télé ne nous ont pas habitués à de telles splendeurs — du jamais vu sur un micro-ordinateur familial ! Chaque seconde d'images de *Guest* a nécessité une centaine d'heures de calcul, ce qui explique que le jeu ne tourne que sur de très gros PC équipés d'un CD-ROM.

Le scénario retrace l'histoire d'un paisible fabricant de jouets, dont les créations se sont révoltées une nuit sous l'emprise d'une force maléfique. Poupées, soldats et ours en peluche prennent soudain vie et massacrent impitoyablement toute la famille, animaux domestiques compris ! Le jeu démarre quelques années plus tard, alors que vous vous trouvez devant le lieu du drame, un sinistre manoir d'architecture victorienne digne de figurer dans un épisode de *Scoubidou*... Le tonnerre gronde, les éclairs déchirent la nuit et c'est dans

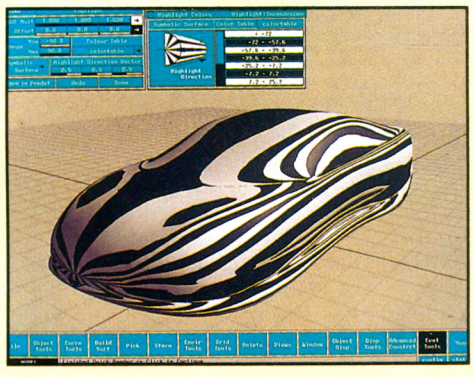


PHOTO IMAGINA

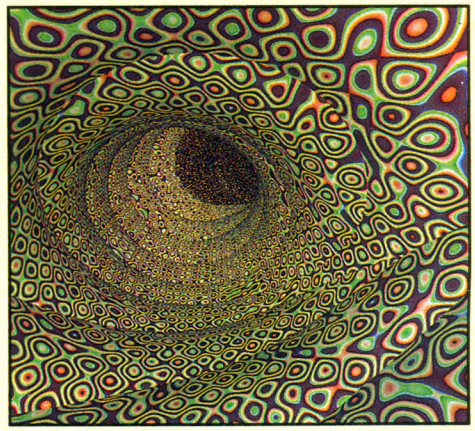


PHOTO IMAGINA

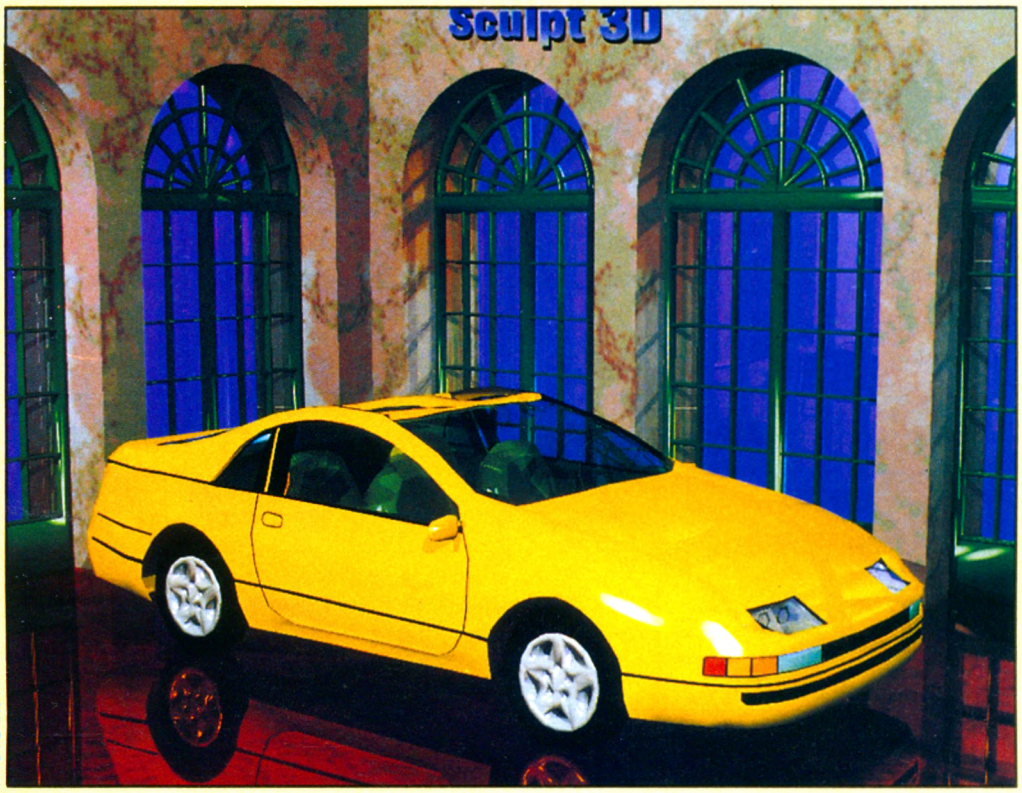


PHOTO IMAGINA

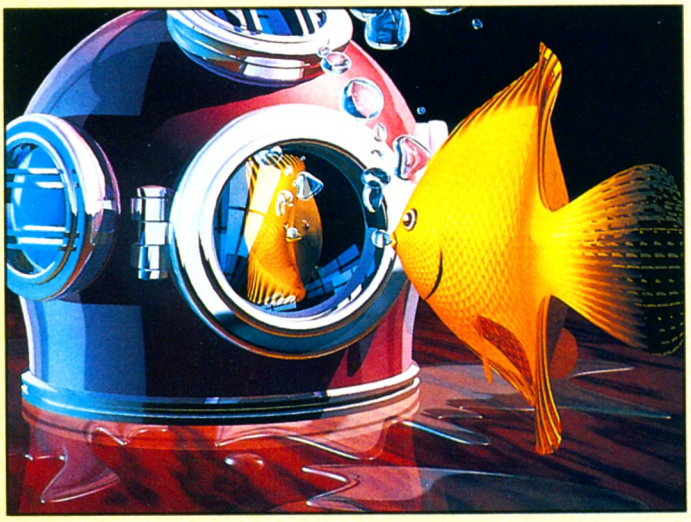


PHOTO IMAGINA

PHOTO IMAGINA

cette ambiance angoissante que vous poussez la lourde porte de la bâtisse, hantée à tout jamais par les fantômes de ses anciens occupants...

La caméra explore l'au-delà

La caméra, en vue subjective, se déplace avec une fluidité remarquable à travers des décors en 3-D, grimpe des escaliers en colimaçon, survole une crypte remplie de cercueils, se glisse dans d'étroits souterrains et nous fait découvrir, au détour d'un couloir, le spectre translucide d'un chat arpentant les lieux de sa gracieuse démarche féline.

Pour certaines scènes — comme celle où on aperçoit les ectoplasmes des enfants errant dans la maison — les programmeurs ont eu recours à des digitalisations d'images d'acteurs, ce qui explique la perfection des mouvements et des détails (notamment les effets du vent dans les chemises de nuit).

Le jeu regorge ainsi de flashes saisissants et inoubliables : la caméra remonte le long d'un couloir jusqu'à un tableau accroché au mur, dont émerge soudain un visage inhumain qui se met à hurler, comme un T-1000 tout droit sortide son linoléum (pour les 4 lecteurs qui n'ont pas v u *Terminator 2* et qui n'entravent que dalle,demandezaux copains de vous expliquer).

Si la beauté des images et de l'animation marque une véritable révolution dans le domaine de la micro-informatique ludique, le jeu lui-même se limite en revanche à une succession de puzzles et d'énigmes tout à fait classiques (des cercueils à ouvrir dans un certain ordre, un quadrillage de grilles à déplacer comme dans un jeu de pousse-pousse afin de dégager l'accès à la sortie etc.). Mais ce ne sont après tout que les premiers pas de la micro-informatique familiale dans ce domaine, et on peut déjà imaginer des logiciels d'aventure ou d'arcade plus développés...

Un autre soft basé sur la même technique — **Cybernets** — se trouve également en chantier chez Virgin. Il s'agira cette fois d'un jeu d'aventure se déroulant dans un monde plus high-tech, un sombre univers cyberpunk qui n'est pas sans rappeler la sinistre métropole de *Blade Runner*. Rendez-vous très bientôt pour de plus amples explications...

M.L.

MICROS MM

WOLFCHI

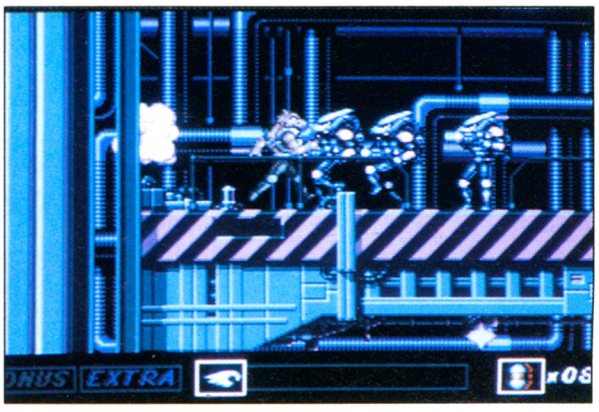
Le fils du loup, c'est quelque chose comme "Volkoff", en russe. Par saint Vladimir, même si je me trompe, que le manipulateur génétique soit sauvé !

Un jeu de castagne de plus ? Pas tout à fait... Quand on sait que celui-ci a été réalisé par Simon Phipps, un des auteurs de l'inoubliable *Rick Dangerous*, on comprend mieux pourquoi *Wolfchild* respire une subtilité qui fait tant défaut à ses concurrents !

Bien plus que la beauté des graphismes et des sons, l'originalité des monstres et des situations, les décors constitués de plusieurs niveaux de scrolling, les sprites de personnages de taille moyenne mais d'une finesse extrême, c'est surtout la progression du niveau de difficulté — remarquablement bien dosée — qui fait la force de ce soft.

Au début, vos ennemis réagissent plutôt mollement, en tirant de temps en temps droit devant eux, mais dès le deuxième niveau, les bougres deviennent plus résistants,se mettent à assaisonner dans plusieurs directions et détectent votre présence... Au troisième, il sortent carrément les missiles guidés !

La progression apparaît également sensible au niveau... des niveaux eux-mêmes justement, de plus en plus vastes et truffés de pièges de plus en plus dangereux — comme des surfaces inclinées (glissantes) qui mènent directos à des



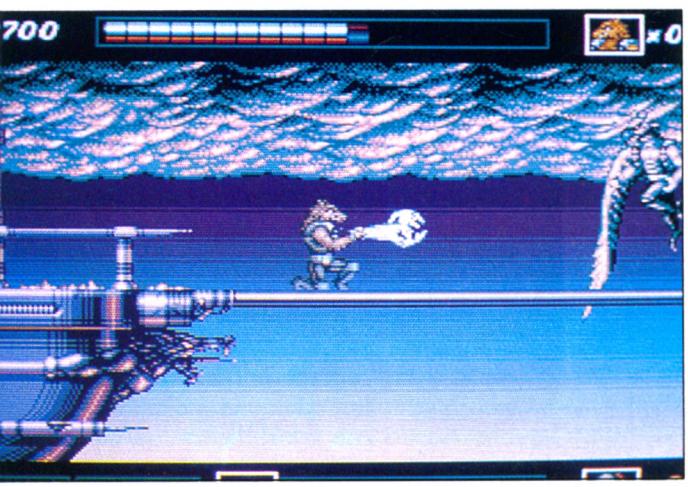
LD

18/20

fosses pleines de pics aiguisés, ou à des scies circulaires qui se déplacent au plafond dans le troisième niveau. Mais malgré la complication, il se révèle toujours possible de faire son beurre un peu plus à chaque partie. Vous aurez donc du mal à quitter *Wolfchild*...

Va falloir que vous y incarniez le fils d'un scientifique kidnappé par une organisation criminelle qui s'intéresse de (trop) près à ses travaux sur la génétique et la création de races hybrides de l'homme et de l'animal. L'amour filial vous dicte bien sûr d'entreprendre la libération de votre cher géniteur... Avant de partir, vous testez une des inventions du paternel, qui va vous transformer par moments en un dissuasif loup-garou qui dispose de capacités supérieures à celles de la misérable race humaine. Il ne vous reste plus ensuite qu'à traverser les quatre niveaux du jeu, dans lesquels vous croiserez des créatures issues des travaux de votre père, comme des hommes-pieuvres, des hommes-lézards ou d'étranges oiseaux à tête de mec. Les niveaux ont leurs décors propres, et chacun une ambiance particulière — bourrés qu'ils sont d'idées originales, comme ces curieux ascenseurs mécaniques qui s'agrippent aux troncs des arbres pour les escalader ou qui adoptent la forme d'escargots baveux se hissant le long de parois verticales.

Le second niveau, notamment, constitue un véritable chef-d'œuvre... Les murs sont tapissés de bestioles grouillantes, des larves dégringolent du plafond et de grosses pinces jaillissent du sol pour vous arracher les gambettes... Mais les commandes vous font bénéficier d'une précision exemplaire, (pas de pieds marchant dans le vide ni de collision douteuse avec les autres sprites) et le personnage saute, court, s'accroupit et fait feu à la moindre sollicitation du joystick... Une pression prolongée sur le bouton et il balance d'un geste rageur une bombe qui détruit tous les ennemis présents à l'écran ! Ces explosifs, fort utiles pour se débarrasser des crétins présomptueux de fin de niveau, sont récoltés au fil du jeu, divers bonus aussi (parfois cachés au fond de couloirs à l'entrée invisible), comme les tirs multiples, les points de vie et surtout les pastilles qui déclenchent la métamorphose du fils à papa en werewolf.



Le dernier niveau, lui, commence sur le toit d'une cage d'ascenseur en mouvement où de lointains cousins de Predator, équipés de jetpacks, tentent de vous faire la peau alors que vous avez déjà bien du mal à éviter les plates-formes métalliques que vous croisez dans votre grimpette. Arrivé en haut, la tension monte encore d'un cran avec des gaillards armés de gros bazokaas à laser et des pieuvres anthropomorphes qui brisent leurs cocons d'hibernation pour vous sauter dessus... Un festival de créatures qu'on croirait échappées de *L'île du docteur Moreau*, et qui vous mèneront la vie dure jusqu'à la confrontation avec le déchet biologique final — un homard mutant !

Entre *Rick Dangerous* et *Strider*, *Wolfchild* réunit un nombre phénoménal de qualités (graphismes exceptionnels, réalisation, profondeur de jeu, jouabilité...) qui se résument à un seul qualificatif : impeccable !

Disquettes Core Design pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST.

M.L.

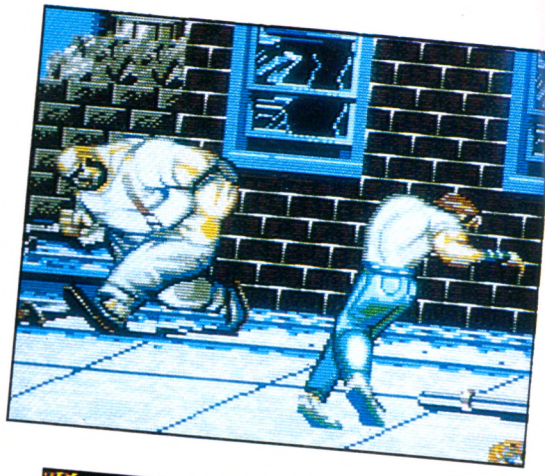
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..3

MICROS

16/20

FINAL FIGHT



Le sport mène-t-il à la politique ? Wyatt Earp à Tombstone, Schwarzy chez les Amerlauds, Bambuck, Drut... En principe, ça fait de sacrés nettoyeurs de villes !

Haggar — un ancien lutteur — vient d'être élu maire de Metro City, et compte mettre à profit son expérience pour mettre un terme aux activités frauduleuses des nombreuses bandes de malfrats qui font régner la terreur sur la ville.

Bien entendu, les fauteurs de troubles ne l'entendent pas de cette oreille et enlèvent la fille d'Haggar, Jessica, dont le soutien-gorge (qu'on aperçoit dans la séquence d'intro) est un véritable appel à la cravate de notaire ! Nullement intimidé, Haggar décide de s'adjoindre deux armoires à glace pour délivrer sa fifille adorée. Cet excellent jeu de castagne vous propose donc de casser du voyou à deux simultanément, et vous laisse le choix entre trois personnages : Guy, un expert en arts martiaux ; Cody, un as du lancer de couteaux et Haggar himself, spécialiste du combat urbain.

L'action se déroule selon un scrolling horizontal bidirectionnel (on peut reculer) et les barres d'énergie des malfaisants, comme leurs photos et leurs noms passablement étranges — Flash, Wong Bo, Bred, Sodom (?!!) —, s'affichent en haut de l'écran dès qu'ils arrivent au contact.

Nos héros traversent une foule d'endroits aux décors soignés : des rues qui semblent avoir subi les effets d'une très longue grève des éboueurs, une station de métro couverte de graffiti, un wagon dont les poignées de sécurité bougent quand la rame circule, un bar louche, une usine désaffectée qu'il aurait mieux valu désinfecter etc.

Les ennemis eux aussi valent le détour... Il faudra friter quelques grands noirs coiffés à l'Iroquoise, une poignée de punks dégénérés, un piétineur fou qui charge comme un taureau et dont la ressemblance avec le chanteur des *Garçons Bouchers* n'échappera à personne, un gros flic bien gras et même quelques gonzesses particulièrement bandantes qu'on préférerait allonger dans d'autres circonstances — le tout dans une ambiance très "cuir" pour le moins équivoque (biceps huilés, vêtements moulants et démarches chaloupées).

Pour venir à bout de tout ce petit monde, vous disposez heureusement d'une large variété de techniques spectaculaires et efficaces (notamment un coup de poing retourné aussi rigolo que redoutable !). Vous pouvez également ramasser des hamburgers, ce qui vous fournira de l'énergie, et un éventail d'armes bienvenues (couteaux, barres de fer, tuyaux...).

Les mauvaises langues regretteront sans doute les quelques incitations au vandalisme qu'on trouve dans le jeu (cer-

taines séquences de bonus vous proposent de briser des vitres ou de démolir une voiture à coups de barre de fer pour gagner des points !), mais les superbes graphismes (presque plein écran), les sprites immenses (colorés et bien animés), et les jolis mouvements de karaté déclencheront à coup sûr leur enthousiasme.
Et en plus de ses qualités esthétiques, *Final Fight* contient une foultitude de niveaux... Même s'ils se révèlent un peu trop faciles (on parcourt 80 % de l'aventure dès la première partie) et si on passe son temps à taper un peu n'importe où et au hasard (très loin de la finesse de *Ninja Warrior*), le soft se hisse techniquement au niveau des grands jeux d'arcade.
On ne fait pas mieux dans le genre — mais ledit genre commence à s'essouffler sérieusement, quelque part...

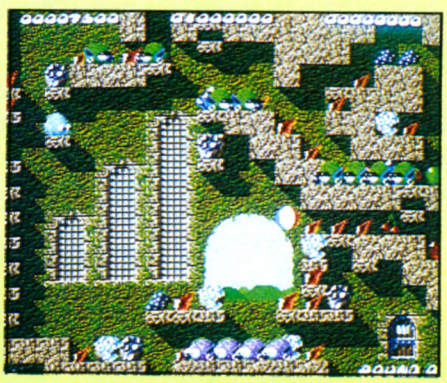
Deux disquettes US Gold pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST et Amstrad CPC. **M.L.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ...5
SON 4
ANIMATION ..4

13/20 FUZZBALL

Si vous aviez su que l'attirant coffre magique contenait ces minuscules bestioles turbulentes qui ont maintenant envahi tout le manoir, jamais vous ne l'auriez ouvert en l'absence de votre maître ès sortilèges !
Pour vous punir, ce dernier vous a métamorphosé en une de ces boulettes poilues et ne vous redonnera apparence humaine que lorsque vous aurez rétabli l'ordre dans les cinquante salles de son château (sans compter les cinq pièces secrètes dont on doit découvrir l'entrée !).
Voilà qui fait pas mal de boulot pour une créature pas plus grosse qu'une cerise ! Ça vous apprendra à fourrer votre gros blair là où il ne faut pas...
Il faudra ramasser tous les fruits contenus dans chaque salle avant de passer à la suivante, et les petites crapules que vous avez si malencontreusement libérées ne vous faciliteront pas la tâche. Elles ont de plus la particularité de laisser sur place, quand elles rendent l'âme, de minuscules sphères d'une pilosité comparable à la leur et ressemblant trait pour trait à des bébés Gremlins... Méfiez-vous de ces nouvelles venues car si on ne les ramasse pas dans les secondes qui suivent leur naissance, elles se transforment en monstres plus redoutables encore...
Le personnage principal se révèle très maniable, à condition de disposer d'un joystick précis — si possible doté d'un tir automatique (très efficace pour se débarrasser des ennemis qui se déplacent en groupe!) — et on peut le diriger pendant ses chutes, ce qui permet d'atteindre des plates-formes inaccessibles sinon (toutefois les dégringolades, même vertigineuses, se terminent le mieux du monde pour votre bondissante carcasse molletonnée !).
Plutôt sobre et classique comparé à des jeux récents comme *Robocod*, *Fuzzball* bénéficie d'une bonne réalisation et de graphismes vraiment sympas.
Mais l'intérêt réside surtout dans son niveau de difficulté assez élevé qui offrira aux amateurs — même chevronnés — un challenge de premier choix...



En effet, certains niveaux apparaissent comme de véritables casse-tête et le maniement du joystick requiert une concentration et une précision peu communes. Enfin un jeu de plate-forme qui vous résistera !

Disquettes System 3 pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. **M.L.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ...4
SON 3
ANIMATION ..3

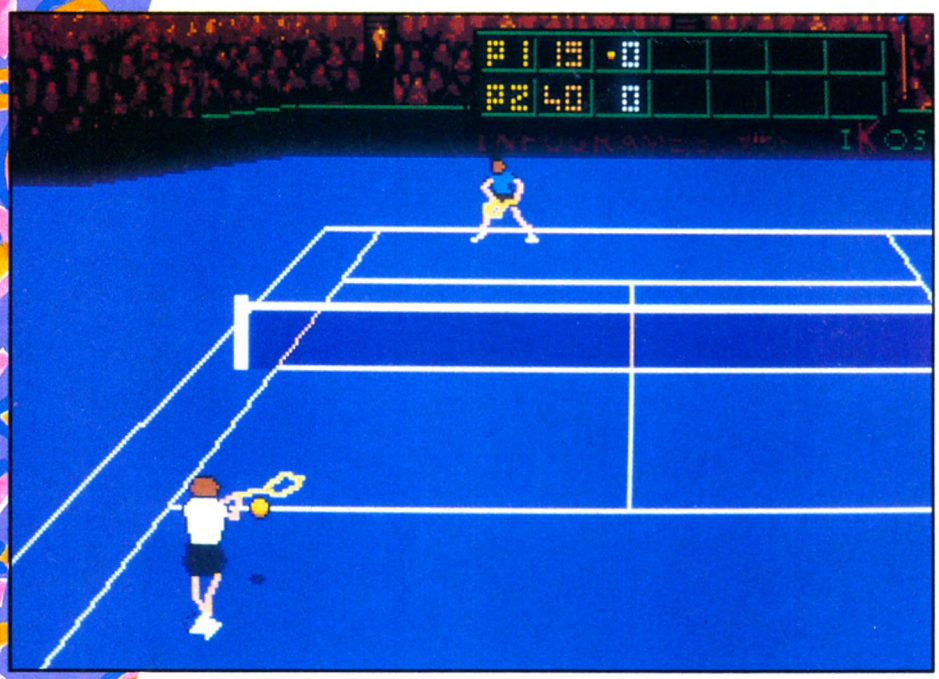
MICROS

18/20

ADVANTAG TENNIS

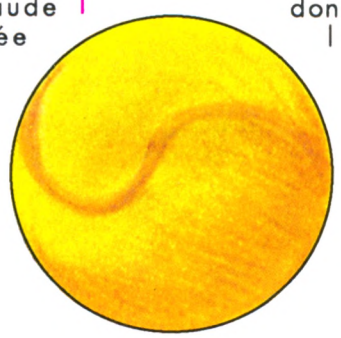
Si vous rêvez comme tout amoureux de la petite balle jaune qui se respecte d'écraser Pete Sampras, son œil froid de concombre humain et son four de gobeur de mouches, assurez la prise sur la raquette et avantage tennis !

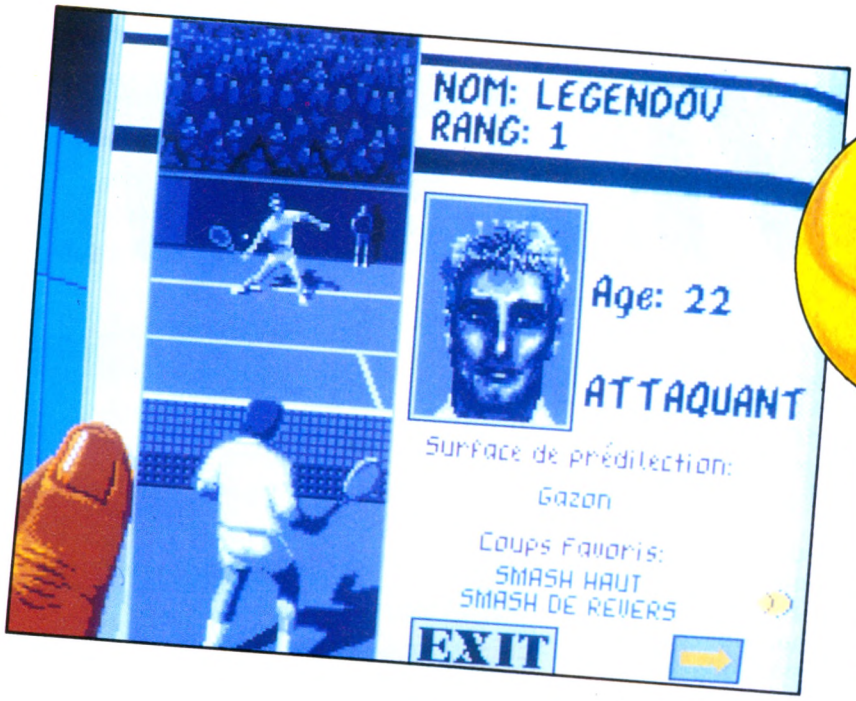
Les concepteurs d'une simulation de tennis hésitent toujours entre deux options : privilégier le réalisme des personnages en utilisant des numérisations ou bien faire du technique, quitte à réduire les tennismen à des figures géométriques qui représentent tant bien que mal leurs mouvements spécifiques. Avec *Advantage Tennis*, Infogrames a choisi un moyen terme intelligent : le dessin des joueurs est simple, sans effets de matière et de modelé mais leur morphologie se révèle d'une étonnante richesse. Et c'est là toute la subtilité ! Car au-delà de la trajectoire des balles et de la technique du sport, qu'est-ce qui fait du tennis un spectacle très médiatique ? Bien évidemment toute la gestuelle, les attitudes qui avant, pendant et après la frappe de balle, expriment toute la puissance du jeu.

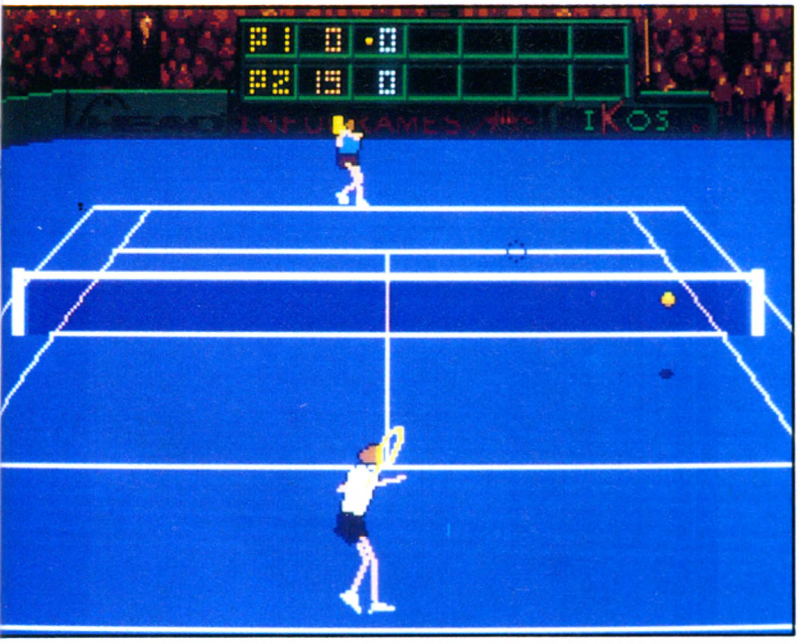


Pendant la phase préparatoire et pour peu que l'on possède une carte sonore, une musique costaude signée Charles Callet accompagne le soft, un vrai déluge de synthés qui met en forme...

Advantage Tennis introduit une notion pour le moins curieuse : le déplacement assisté par ordinateur qui fait que, livré à lui-même, le personnage habituellement commandé par le joueur renverra quand même la balle. Sans effet ni génie certes, mais au moins sans abandonner l'é-







E change en cours. La DAO, si on peut l'appeler ainsi, permet ainsi de se consacrer plus intensément à la stratégie (montée au filet, coup droit lifté...). Le jeu s'affirme de cette manière largement paramétrable : service, smash, revers, coup droit et volées peuvent être quantifiés au moyen d'un curseur. Trois modes sont prévus : l'entraînement contre un adversaire de son choix, des exhibitions à New York, Paris, Tokyo, Melbourne et bien sûr les tournois de la saison. A part une jolie image d'introduction, ces choix exotiques ne changent rien à l'apparence du court, qui reste semblable à lui-même, entouré de spectateurs figés — un peu tristounets !

Les parties, elles, n'engendrent heureusement pas la mélancolie... Voir les personnages se démener sur le court, c'est du spectacle ! En son *AdLib*, les bruitages confinent à la perfection, avec des rebonds qui résonnent. Parfois, le point de vue bascule très légèrement et cause un vertige fugace... Evidemment, on aurait pu demander un petit rab dans la finalisation (je n'ai pas dit finition), des foules plus remuantes, des ovations sur les gradins et surtout la possibilité de jouer à la souris.

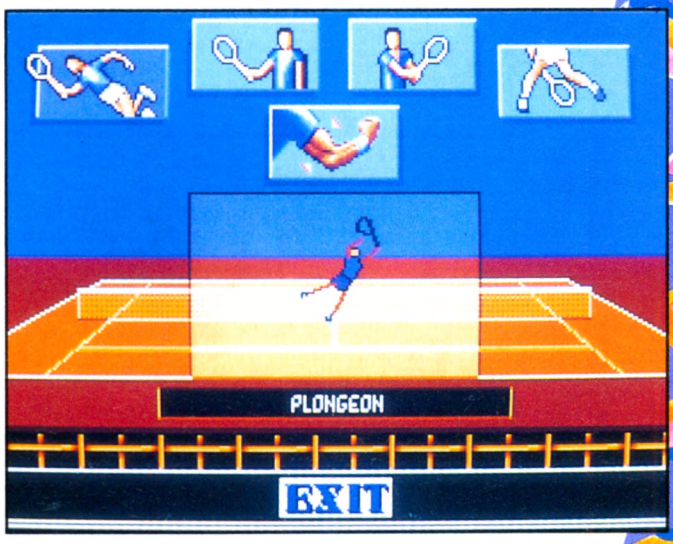
Mais tel qu'il est, *Advantage Tennis* offre au moins une jouabilité exceptionnelle — ce qui n'est pas rien !

Deux disquettes 3"1/2 et trois disquettes 3"1/4 Infogrames pour PC et compatibles.

B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

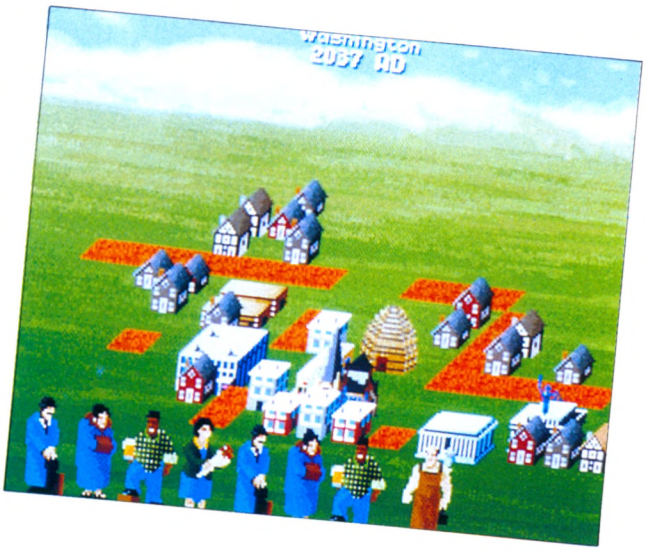
INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	5



MICROS

CIVILIZATIO

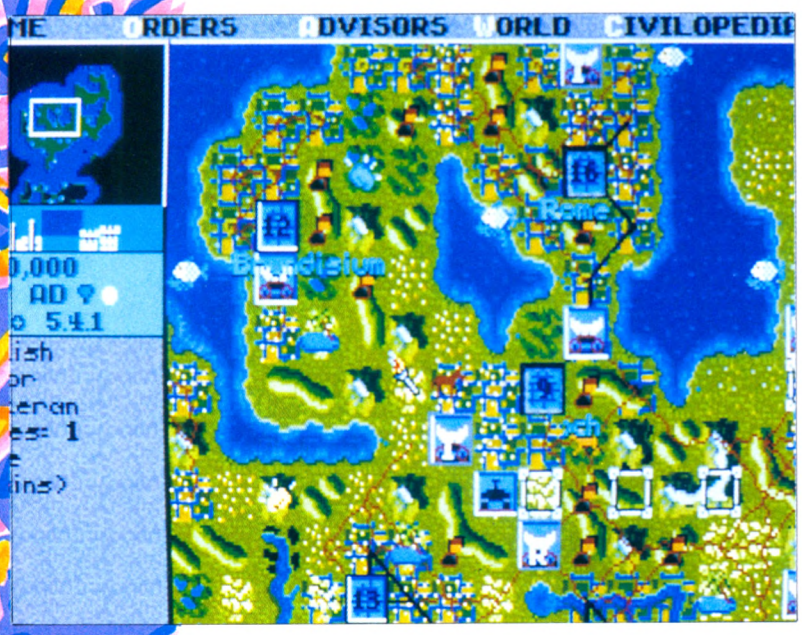
Grâce à Oswald Spengler, on sait que les civilisations sont mortelles. Civilization vous convie à des cycles de renaissances opératives — parfois surprenantes, pour le moins...



Depuis les *Sim City*, *Sim Earth*, *Railroad Tycoon* — ce dernier réalisé par Sid Meyer, l'auteur de *Civilization* — et d'autres encore, les simulations de destinées urbaines et économiques fleurissent. Dans *Civilization*, comme le nom l'indique, ce sont des groupes humains qui grandissent, prospèrent et parfois déclinent...

Le concept retenu pour le jeu est le suivant : une civilisation ne vaut que par son leader... D'Alexandre le Grand à De Gaulle, l'Histoire a été accomplie par des personnages au charisme et aux ambitions hors normes. C'est le chef qui décide de l'emplacement des villes, des grands travaux, des traités à conclure et de l'opportunité d'un conflit. Parallèlement, la nation tend à étendre son espace vital. Les savoirs technique, scientifique et philosophique s'accroissent, les contacts avec les voisins gagnent en complexité. L'évolution de la civilisation est directement liée aux interactions de milliers de faits, certains pesant plus lourd que d'autres. Des développements ne pourront se faire qu'après le choix d'éléments de base sérieux : que serait l'industrie sans le charbon et le pétrole, la fission nucléaire sans la recherche fondamentale en physique, le mysticisme sans le rite funéraire qui marque la prise de conscience de la mort ?

Le monde de *Civilization* démarre à partir d'un lopin de terre pour finalement s'étendre à des



N

17/20

de ces simulateurs d'envisager l'Histoire autrement. Mais découvrir un Pharaon de la Haute-Egypte émissaire de Staline chez les Zoulous, voilà qui surprend ! Et sur le plan politique, on fait preuve d'un manichéisme déconcertant... Evidemment, ce n'est qu'un jeu — encore faudrait-il que cela soit dit. Autrement, la culture générale du joueur risque d'en prendre un coup... Ces réserves mises à part, le jeu impressionne et démontre la fragilité des nations, l'infini de leurs destins.

continents entiers... Des semaines de jeu se révèlent nécessaires pour asseoir une civilisation évoluée. Cependant, les événements se succèdent à un rythme rapide, accompagnés de commentaires d'aide. Et des menus déroulants permettent d'agir, de prendre des décisions et de faire le point.

Une "Civilopédie" indique sur quels acquis reposent la politique, le savoir et la technique.

De par la complexité des mondes générés, le soft apparaît comme une prouesse de programmation. Le soft pèche cependant — et pas qu'un peu — sur le plan culturel. Passe encore que les civilisations prennent des chemins de traverse : c'est le propre

On en revient toujours à la théorie récente du chaos — qui reprend sous forme mathématique un vieil adage asiatique : le choc imperceptible de la plume qui tombe a des répercussions sur le monde entier !...

Deux disquettes Microprose 3"1/2 pour PC et compatibles.

B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	5
GRAPHISMES	4
SON	4
ORIGINALITE	4

SUPAPLEX

5/20

Enervant ! C'est e premier qualificatif qui vient à l'esprit quand on veut définir *Supaplex*.... Viennent ensuite : nul, moche, injouable, ringard, et numéro complémentaire, trop cher !

Ce petit jeu de labyrinthe, entièrement pompé sur *Boulder Dash*, a beau multiplier les gadgets et les monstres, il n'arrive pas à la cheville de son aîné... Au lieu de ramasser des diamants, on vous demande ici de récupérer des "infotrons" (l'action se déroule à l'intérieur d'un ordinateur bogué à mort), en évitant les chutes de zonks (original en diable — tout ça pour remplacer les pierres !) que vous déclencherez en creusant le sol.

Murphy, le héros, arbore une tronche de Pac Man et ne sait pas ce que c'est qu'une diagonale, ce qui vous oblige à ne bouger le joystick qu'horizontalement ou verticalement (insupportable dans les passages en escalier). Certains niveaux se révèlent complètement inintéressants (un simple labyrinthe), d'autres — on vous demande d'y rafler une soixantaine d'infotrons, ce qui ne présente aucune difficulté technique, mais prend des heures — casseront carrément les bonbons du joueur. A moins que vous ne soyez déjà un fin connaisseur de *Boulder Dash*, les premiers niveaux vous sembleront beaucoup trop durs et la musique foireuse qui les accompagne vous dissuadera de persévérer (à part *Lagaf'* et *Les Musclés*, on aura rarement entendu quelque chose d'aussi infra-humain !).

Bref, si nos regrettées poubelles étaient encore de ce monde *Supaplex* y dégoulinerait dégueu ! Ce n'est d'ailleurs pas pour rien qu'on a collé au jeu un nom qui rappelle celui d'un préservatif... La similitude apparaît d'ailleurs frappante : on l'enfile (dans le drive), on s'en sert une fois, et puis on le jette...

Une disquette Dream Factory pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

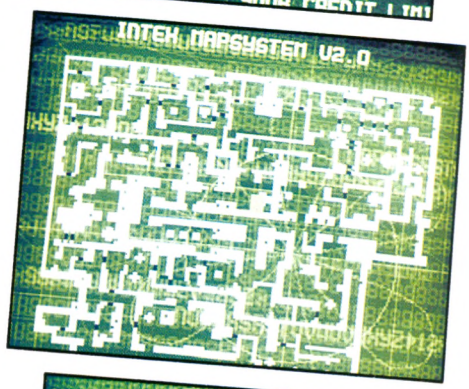
M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	1
GRAPHISMES	2
SON	1
ANIMATION	1

MICROS

18/20

ALIEN BREED

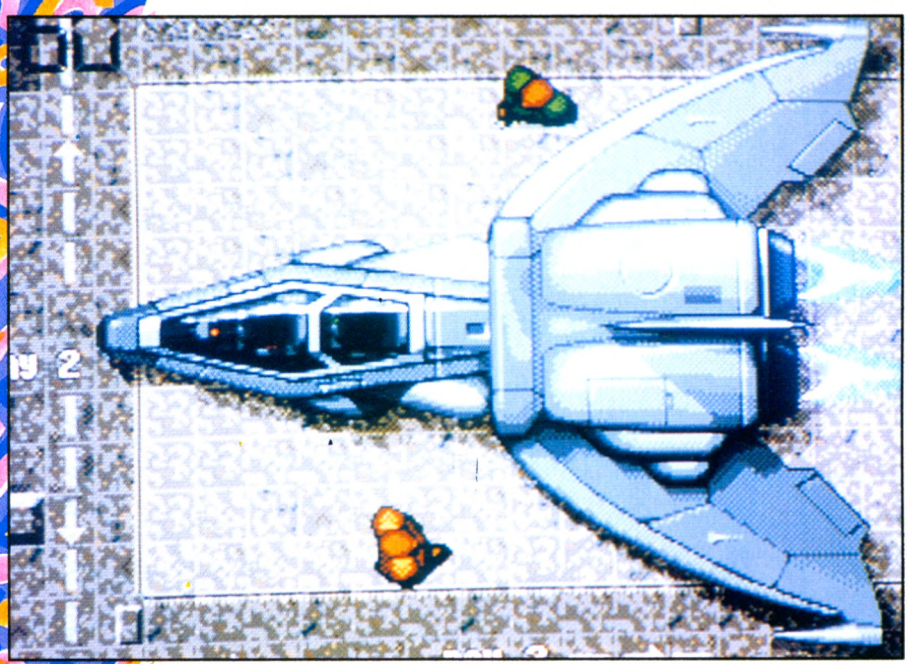


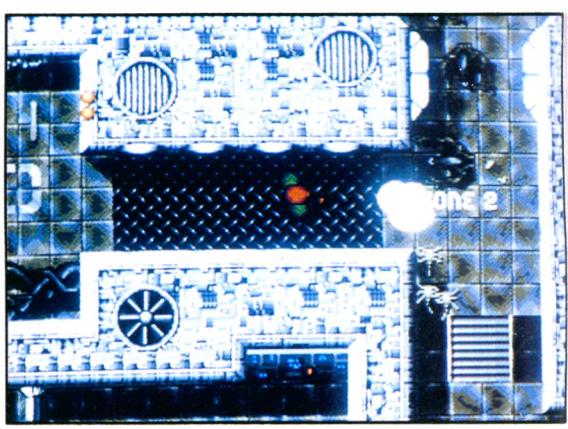
L'autre jour, je n'arrivais plus à bien visualiser la petite culotte — blanche — de Sigourney Weaver... Et j'ai crié... crié... éé é — Alien ! pour qu'ils reviennent...

Eh oui, on en a vu défiler des softs sur le thème d'*Alien*... Mais *Alien Breed* est jusqu'à présent le seul qui ait réussi à rendre parfaitement l'ambiance oppressante du film !

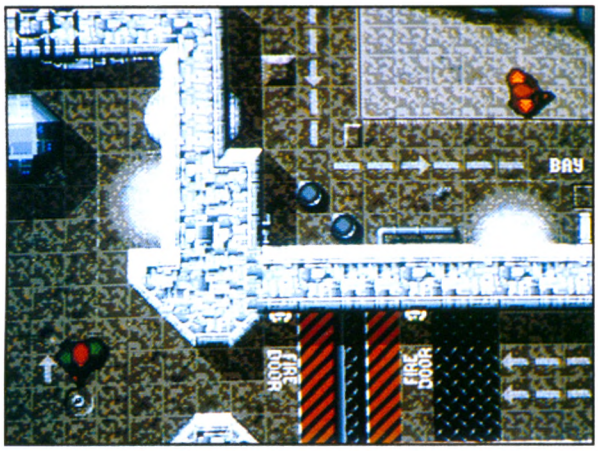
L'équipe de Team 17 a particulièrement soigné la réalisation, avec des graphismes plein écran très travaillés, aussi bien pour les décors (en vue de dessus) que pour les monstres ou les écrans de contrôle — et des bruitages angoissants, agrémentés de digitalisations vocales étonnantes. Les gaillards, malins, ont aussi eu la bonne idée de séparer la disquette contenant la séquence d'introduction (par ailleurs superbe) des deux disquettes de programme.

Alien Breed propose une succession de missions passionnantes... Se frayer un chemin à coups de mitrailleuse à bord d'un vaisseau infesté de monstres, localiser un générateur, le faire sauter, puis vous enfuir avant l'explosion de tout l'étage. On peut jouer à deux simultanément, ce qui permet d'élaborer des stratégies intéressantes. Des terminaux d'ordinateur, éparpillés à bord des vaisseaux, autorisent, moyennant l'argent trouvé à bord, l'achat d'équipements (trousses de secours, munitions, vies supplémen-





taires) ou d'armes — du simple flingue au lance-flammes, en passant par le pistolet à plasma. Ces terminaux peuvent également vous procurer quelques moments de détente par le biais d'un antique jeu de tennis (ou plus utile, un plan du niveau dans lequel vous sévissez). Mais le mieux est encore d'acheter une carte portable plus précise, vous indiquant l'emplacement des objectifs les plus importants. En effet, si les plans des premiers niveaux se révèlent plutôt simples, ça se complique par la suite, avec des étages immenses contenant parfois des portes fermées à clé, des flaques d'acide, des barrières de sécurité qui vous empêchent de revenir sur vos pas, ou des portes anti-incendie qu'on abaisse d'une rafale de mitrailleuse dans la serrure (pratique pour échapper à une horde menaçante !) mais qu'il est ensuite impossible de rouvrir !



De plus, les monstres, hideux et variés (des petites bestioles qui rampent — de plus gros, noirs et griffus —, d'autres qui surgissent du sol au moment où on s'y attend le moins etc.) ne vous laissent pas une minute de répit.

Si on ajoute à cela la nécessité de choisir l'arme la mieux adaptée à chaque situation, de surveiller munitions, points de vie et le nombre de clés à votre disposition, *Alien Breed* prend alors un tour franchement stratégique... Fini le jeu d'arcade pur et dur où on dégomme les mal finis sans réfléchir, il faut à chaque niveau établir un plan d'action précis et minuté !

Le soft reprend le principe de jeux comme *Gauntlet*, en améliorant le genre grâce à une réalisation d'une qualité exceptionnelle, et offre de surcroît l'attrait de parties absolument exaltantes. A deux, c'est la panique assurée, et on a vite fait de se retrouver séparés, de chaque côté d'une porte à la suite d'un tir malheureux... Un vrai régal !

Trois disquettes Team 17 pour Amiga (un méga de mémoire minimum). Egalement prévu sur Atari ST. **M.L.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 4
ANIMATION ..4

CISCO HEAT

7/20

Ou bien je n'ai rien compris ou bien il y en a qui ont juste regardé la jaquette pour donner une note au jeu...

Bon d'accord, Noël approche et c'est le moment de faire des cadeaux. Mais à tant que faire, choisissez les bons et je suis là pour vous signaler qu'Image-Works a conçu par ailleurs d'excellents produits comme First *Samourai* ou *Mega-Lo-Mania*.

Quant à *Cisco Heat*, il se révèle franchement médiocre et d'un intérêt nul. Quelques précisions tout de même : chaque année a lieu à San Francisco la course annuelle de la police, avec les célèbres Hunter, Hooker, Starsky and Hutch et le shérif Roscoe, le commissaire Cabrol, bien d'autres encore ! Après avoir opté pour un carrosse (rouge, noir ou blanc), vous vous élancez à travers les rues de San Francisco et essayez d'arriver le premier sur la ligne... afin d'accomplir ensuite un autre parcours tout aussi chiant. *Cisco Heat* apparaît en définitive comme un mélange avorté de *Chase H.Q.* et d'*Out Run*, avec en prime des sprites scandaleusement non intégrés au jeu (regardez bien quand vous tournez à gauche ou à droite, c'est stupéfiant de ringardise !).

A éliminer d'office !

Une disquette ImageWorks pour Amiga, Atari ST, PC et compatibles. **Franck M.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 1
GRAPHISMES ... 2
SON 2
ANIMATION .. 2

MICROS

16/20

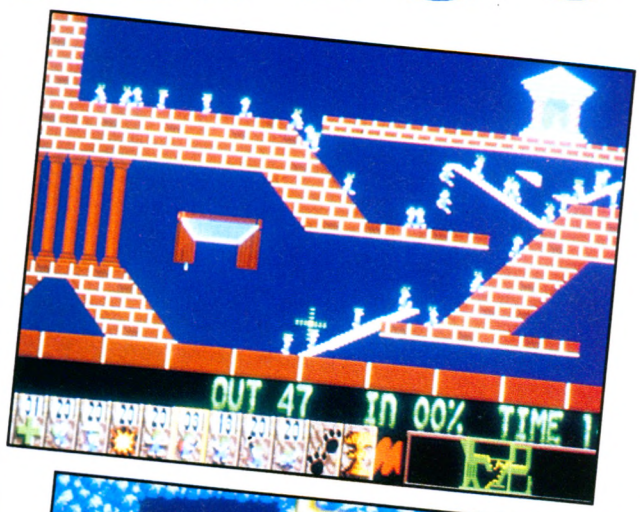
LEMMINGS

Lemmings me fait irrésistiblement penser aux hommes politiques en train de suivre à perdre haleine la spirale de l'entropie du monde moderne. Mais ceux-là, faut-il les sauver ?

Près d'un an après leur formidable succès dans le monde entier et sur toutes les machines, les rongeurs "linottypiques" are back !

Le succès est loin d'être monté à leur absence de tête et ils nous démontrent qu'à l'instar du footeux Jean-Pierre Tapin, on peut être célèbre et savoir rester con... Les bestioles, toujours aussi stupides, ont en effet conservé leur fâcheuse tendance à foncer tête baissée dans les pièges les plus grossiers (comme une canette de bière vide !) — tout le charme de l'innocence... Cette disquette de scénario propose plus d'une centaine de niveaux tout neufs truffés d'astuces et de pièges. Comme d'habitude, vous devrez servir d'ange gardien à ces créatures dont l'esprit d'initiative paraît aussi développé que le vocabulaire d'Henri Leconte. La tâche apparaît d'autant plus rude que de nouveaux types de chausse-trapes ont fait leur apparition... En particulier de gigantesques hachoirs qui les transforment en sauce ketchup, et des presses qui les écrasent comme le premier Terminator venu !

Nos valeureux arpenteurs du néant traversent de splendides prairies, de vastes étendues de glace ou des architectures étranges composées de colonnes et d'escaliers — toujours avec la même stupéfiante bêtise. Le jeu propose cinq niveaux de difficulté différents (Tame, Crazy,



2 Wild, Wicked... et Havoc). Le premier constitue une véritable partie de plaisir, mais les autres sont en général légèrement plus difficiles que ceux du premier épisode. Et certains décors recèlent de véritables casse-tête (principalement en raison de la pénurie d'actions disponibles) : ils vous obligent à élaborer des stratégies suprêmement ingénieuses....

Même les rares acharnés qui avaient dominé les 120 niveaux du premier auront du mal à franchir les plus élevés de *Lemmings 2*, encore plus gratinés !

A noter que deux versions du soft seront mises en vente : la première contiendra uniquement la disquette de scénario, et la seconde la disquette initiale du jeu en plus (le data disk ne fonctionne en effet qu'avec la version originale.

Et si j'insiste là-dessus, ça n'est pas pour rien, bande de pirates, sales contrefacteurs !).

De toute façon, aucun doute : on a toujours autant de plaisir à jouer les nounous anglaises pour ces chères petites têtes vertes...

Une disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	4

ROUND THE BEND

11/20

On pourrait traduire ce titre par *Tourne au virage* — on n'en serait pas plus avancé pour autant...

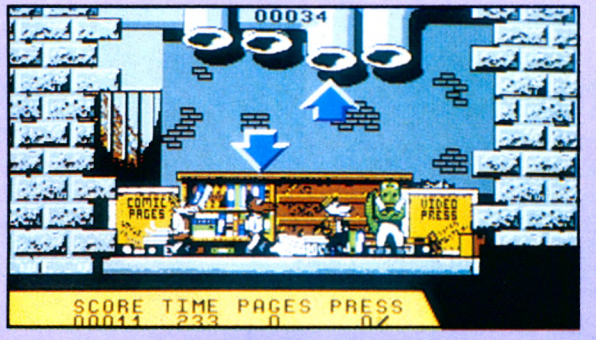
Toujours est-il que ce jeu se présente comme l'adaptation d'une célèbre série télévisée anglaise, comique bien entendu.

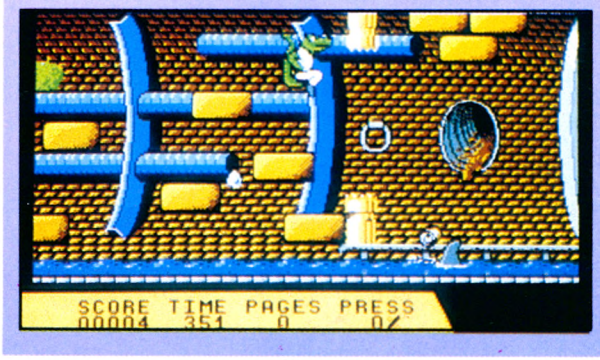
Doc Croc, bon vieux croco et l'un des héros de l'affaire, a par mégarde détruit sa presse à imprimer. Du coup la machine et des planches de BD se retrouvent éparpillées aux quatre conduits des égouts de la ville — façon puzzle quoi ! A vous de retrouver les éléments disparus, avec l'aide de quatre personnages : Doc Croc en personne,

Vince, Jemima et Lou Brush, qui est chargé de retrouver la presse morceau par morceau...

A chaque élément récupéré, il faut composer une phrase clé, à vos méninges donc ! Petit détail qui a son importance : évitez à tout prix de toucher les bestioles qui volettent autour de vous, de même que la totalité des objets car la sanction serait immédiate : retour à la case départ... Le parcours, minuté, se révèle passablement lassant au bout de la quarantième fois !

Truffé de gags comme la course d'obstacles dans une école, la bataille entre de fausses dents et une banane atomique, les cornemuses sorties d'un kilt qui cherchent querelle, *Round the Bend* n'engendre guère la mélancolie. Dommage qu'une absence presque totale de jouabilité gâche le tout...





Une disquette Impulze pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST.

Franck M.

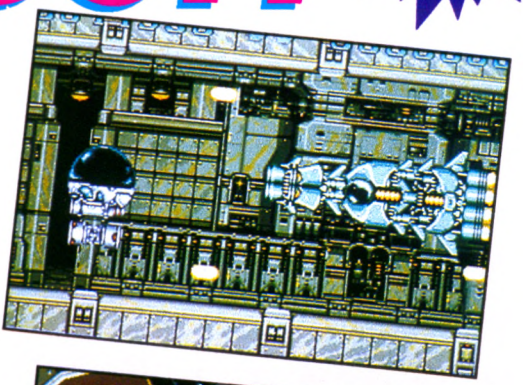
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

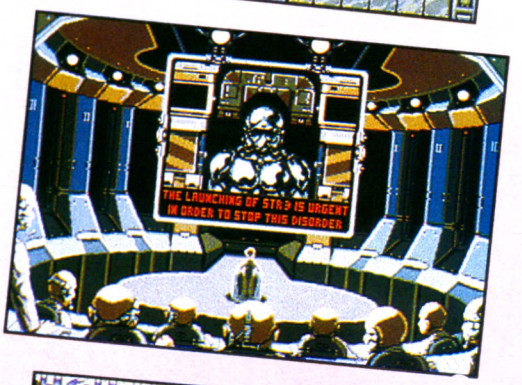
INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	2
ANIMATION	2

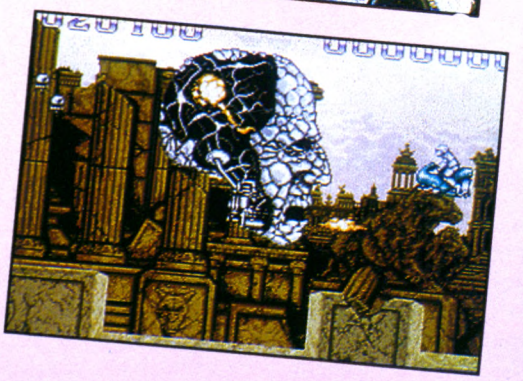
MICROS

STARUSH

13/20







Une irrésistible bouffée de bonheur s'empara de moi lorsque je découvris sur la notice de *Starush*, le dernier shoot'em up de chez Ubi Soft, cette proposition alléchante: "Affrontez les forces maléfiques du Zodiaque..." L'occasion s'offrait enfin à moi de dégommer à coups de laser madame Soleil, le défunt mage Nathaniel, l'insupportable horoscopeur de *Sacrée Soirée* Didier Pourliche et toute la horde d'escrocs vendeurs de faux espoirs qu'on croise habituellement dans les petites annonces ringardes des journaux de télé !

Malheureusement, je m'étais réjoui un peu vite et dus déchanter lorsque je m'aperçus qu'il allait falloir me contenter des habituels monstres extra-terrestres qui peuplent ce genre de divertissement. Dommage... Pourtant, les bestioles de *Starush* ont quand même des tronches originales et sont tout autant haïssables que les bipèdes acéphales cités ci-dessus... Ils déplacent en effet les astres du Zodiaque afin de sauver leur monde de l'apocalypse, au risque de provoquer la destruction du nôtre !

En conséquence, le Comité intergalactique décide d'envoyer des androïdes remettre de l'ordre dans chacun des douze mondes. Vous partez donc à l'assaut du Lion, du Cancer, du Scorpion, du Taureau, des Gémeaux (sont si mignons !) et de tous les autres signes, armé seulement, au départ, d'une moto volante et d'un canon laser.

Vous commencez au choix à partir d'un des quatre niveaux principaux (Air, Terre, Feu, Eau) divisés en trois parties. Les superbes décors, arborant plusieurs niveaux de scrolling (aussi beaux que ceux de *Shadow of the Beast* !) varient en fonction du thème, comme les bruitages (sous l'eau les explosions font des bruits de... bulles!). Pour venir à bout des deux cents monstres avariés qui se baladent dans tous les azimuts, il faudra récupérer des armes de plus en plus puissantes...

En effet, chaque fois qu'il est touché, le personnage principal perd l'arme qu'il portait pour emprunter celle de la catégorie inférieure : enfermé dans une boule volante qui le protège complètement, notre héros se retrouve ensuite à califourchon sur une moto, puis sans moto mais équipé de propulseurs dorsaux, pour finir carrément pedibus cum jambis ! Ce système rend le jeu très difficile et vous oblige à réagir très vite pour limiter les dégâts.

Après chaque splendide monstre de fin de niveau, le scrolling change de sens, et le pékin malin fait demi-tour pour affronter de nouvelles défenses adverses, différentes de celles rencontrées à l'aller..

Agrémenté d'une jolie séquence d'introduction, *Starush* bénéficie d'une bonne réalisation et d'une option deux joueurs en simultané qui rend le tout plus amusant. Un shoot'em up difficile mais prenant !

Une disquette Ubi Soft pour Amiga, PC et compatibles. Egalement prévu pour Atari ST.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	3

PARAGLIDING

Liberté, balades ou compétitions, vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude !

De 199 FF à 269 FF selon ordinateurs.

Photos : Denis GANKINE

Disponible sur AMIGA, ATARI, CPC/CPC+, IBM PC et Comp.

Sortie nationale le 12 décembre chez tous les revendeurs.

LORICIEL

LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél. : 47 52 11 33 - Tél. Commercial : 47 52 18 18

COUPON REPONSE POUR RECEVOIR LE CATALOGUE

Oui, je désire recevoir le catalogue* LORICIEL

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

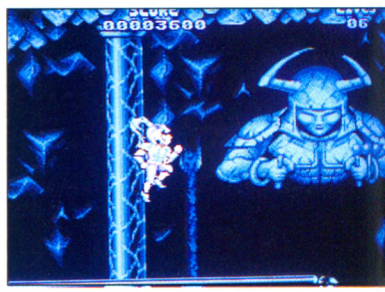
* Catalogue gratuit contre 2 timbres à 2,50 FF.

MICROS MM

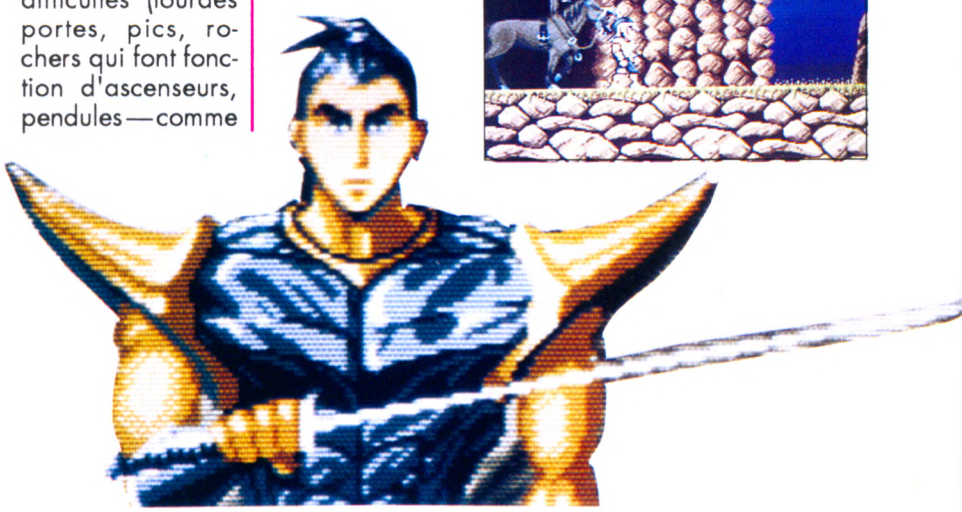
LEANDER

14/20

Le nom d'une actrice suédoise pour un beat'em up où les méchants le sont autant que dans Paramatta bagne de femmes, film allemand dont l'intrigue a pour théâtre l'Australie. Avec un look japonais en plus : c'est pas de l'intégration, ça ?



Une princesse, capturée par un méchant de service, un prince charmant au look mi-grec, mi-japonais, des décors escarpés et truffés de pièges, une cinquantaine de monstres différents...
Il n'en faut pas plus pour réaliser un bon jeu de plate-forme aux allures de beat'em up. Vingt-deux niveaux — répartis dans trois mondes — réclament votre exploration, avec l'aide de mots de passe. Chaque level fait dans la vastitude et peut être parcouru dans tous les sens, à condition toutefois de savoir s'orienter ! Le héros doit y mettre la main sur un objet précis (clé, arc etc.), puis trouver la sortie afin de passer au suivant. Outre ses aptitudes à la course et au saut, le bonhomme peut donner de grands coups d'épées (pour abattre ses ennemis mais aussi pour ouvrir des coffres ou des portes) et porte avec élégance une armure dont la couleur varie à chaque blessure (attention quand celle-ci vire au rouge !).
Le terrain présente un petit summum de difficultés (lourdes portes, pics, rochers qui font fonction d'ascenseurs, pendules — comme dans Edgar — mortels, lames qui jaillissent du sol avec un bruit tranchant...), et les crétins monstrueux qui peuplent l'endroit (archers, dragons, fantassins, gnomes, chiens...) n'arrangent rien. Pour la plupart bien dessinés, ces derniers bénéficient d'animations toutefois un peu raides, comme le personnage principal qui en plus se paie une tronche de zéro animé jap... Devant une telle malveillance de la part de la nature, le malheureux a toujours la possibilité de se suicider, et de provoquer une explosion qui tue tous les débris biologiques présents à l'écran... Astuce : certains, les plus gros, abandonnent sur place



en mourant une capsule de bonus qui fournit une vie supplémentaire. Les tâcherons décédés lâchent également parfois de l'argent qui autorisera un shopping forcené dans les magasins... Mais notre bougre aurait nettement tendance à délaisser le rayon jouets au profit du rayon armurerie !
Leander reprend en fait le style des jeux nippons pour consoles : bonus cachés, passages secrets, armes puissantes, rapidité d'action, maniabilité, simplicité... Et de manière irréprochable : scrolling multidirectionnel, gros sprites, effets de tremblement de l'écran, musique (mélange réussi de mélodies modernes et moyenâgeuses), effets sonores (bruit des balanciers fendant le vent, son des lames jaillissant du sol)... On pourra regretter le manque d'originalité et l'absence totale d'humour (on pille et on massacre avec un sérieux imperturbable), mais cette lacune ne sera plus qu'un lointain souvenir quand vous brancherez simplement *Leander* sur un large écran de télé relié à une chaine hi-fi... Vous aurez alors l'impression de vous trouver devant une véritable borne d'arcade !

Une disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. M.L.

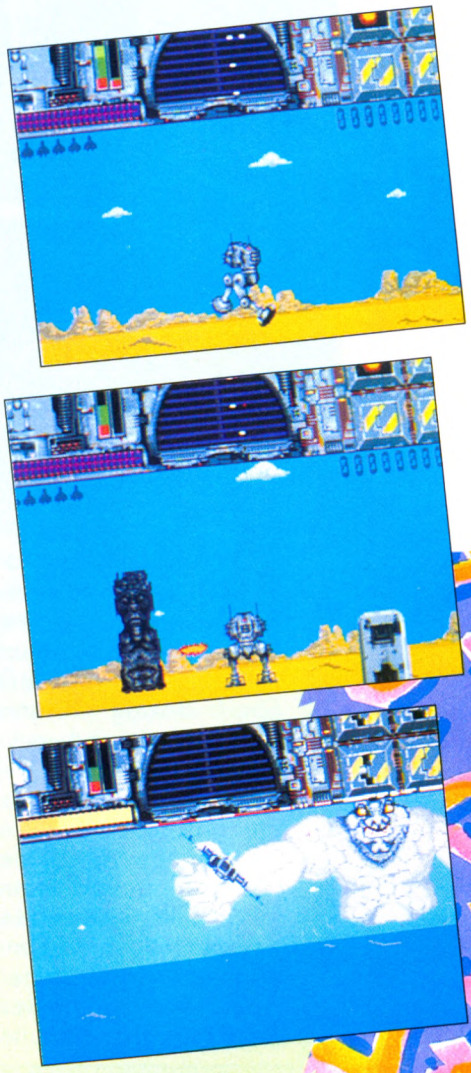
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...4
SON 3
ANIMATION ..3

THUNDER BURNER

9/20

Goldorak is back ! Si votre rêve secret consiste à piloter un de ces amas de fer-blanc transformables, armés du sol au plafond et arborant une panoplie à faire pâlir le plus gros des couteaux suisses, eh bien l'utilisation du robot intergalactique Thunder Burner risque fort de laisser insatisfaites vos pulsions cybernétiques. En effet, nous avons à faire ici à un énième clone de *Space Harrier*, avec en fait de protagoniste un robot marcheur.
Séquence action : vous avancez dans un paysage en pseudo-3-D, au rythme des puissantes enjambées de votre machine de guerre... Le droïde bipède va vous aider à traverser divers territoires ennemis (jusqu'à concurrence de 12). Il répond d'ailleurs aussi bien au joystick qu'au clavier. Et sa programmation initiale, limitée, autorise néanmoins les déplacements vers l'horizon — à droite et à gauche —, la position accroupie, le tir avec l'une des armes de votre cyberbidule (4 armes possibles en attrapant les bulles containers adéquates) et, comble du raffinement, la métamorphose en zinc de combat. En mode avion, il se révèle facile de survoler les obstacles mais une vitesse minimale se révèle nécessaire au décollage, et le vol consomme beaucoup de carburant. Pour refaire le plein, utilisez les bulles de ravitaillement qui flottent au-dessus du sol.
De plus les robots ne sont pas des couards : impossible de revenir sur ses pas...
De toute manière, il faut bel et bien traverser les longues étendues truffées d'obstacles multiples. Selon le type de terrain (désert, forêt, mer), les avarieurs varient. Apostés là par la main traîtresse et malveillante du programmeur, ces empêcheurs de quêter en rond se manifestent aussi bien sous la forme d'obstacles (arbres étranges, totems bizarres, bunkers armés) que d'adversaires plus remuants (chasseurs volants, tanks, véhicules bondissants etc.). Si vous parvenez à franchir sans encombre la zone ennemie, vous devrez encore trucider la créature de fin de niveau gardant, ô joie, ô surprise ! le passage vers le level suivant.
Thunder Burner possède des bruitages corrects mais malheureusement graphismes, animation et scénario flirtent allègrement avec le médiocre — difficile d'enthousiasmer les fondus du bouton de tir dans ces conditions...



Une disquette Loriciel pour Atari ST. Egalement disponible surAmstrad CPC. Philémon Trex

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

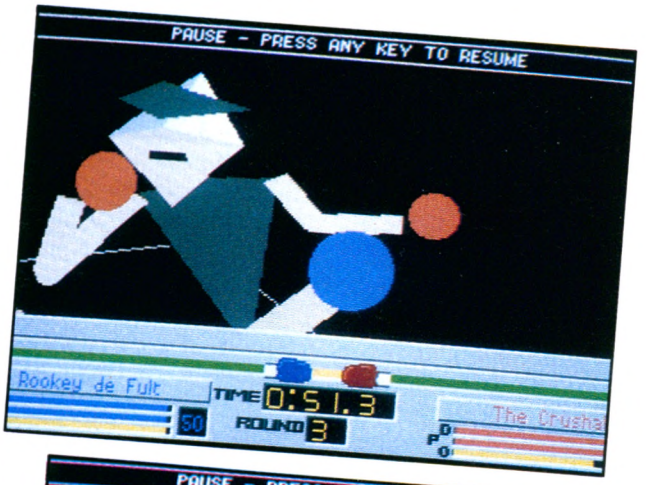
INTERET 2
GRAPHISMES ...2
SON 2
ANIMATION ..3

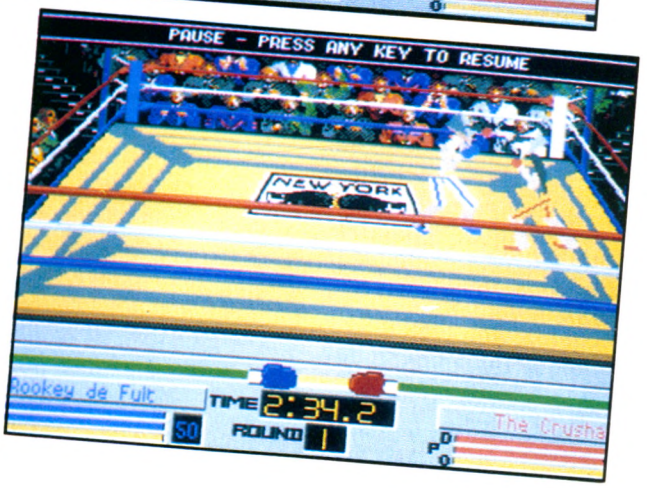
MICROS

4D SPORTS BOXING

16/20

Clones et émules de Tiozzo, Benichou, Wamba, Maske, Norris, Tyson, Holyfield, Chavez, Cordoba, allez boxer contre les ombres de la lucarne magique !

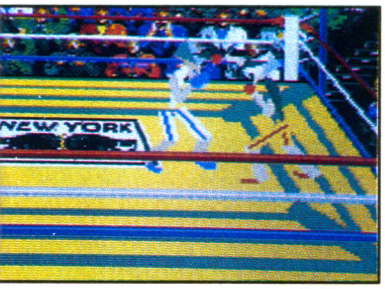




Alors que les graphismes de qualité semblent être la clé de voûte des jeux les plus récents, *4D Sports Boxing* fait une véritable impasse dessus. De prime abord, la laideur consommée des antagonistes — entre celle des épouvantails de nos campagnes d'autrefois et celle des irradiés de Tchernobyl — n'engage pas à la castagne. Apparences trompeuses tant il est vrai que la suite des événements tient le joueur en haleine des heures durant. Et vas-y que j'te cogne ! Incroyable mais frappant, la lassitude du boxeur sur le ring semble se communiquer au joueur qui, de round en round, sent précision et forces l'abandonner littéralement. Au lieu des coups foudroyants dont résonnait la salle au début du match, on commence à chasser les mouches. Le boxeur ahane — le joueur aussi — jusqu'à l'uppercut fatal dont il ne se relèvera pas...

A deux ou seul contre l'ordinateur, le jeu se révèle très vite envoûtant. On en oublie la tronche déplorable des pugilistes — et pourtant ! — pour se concentrer uniquement sur les attaques et les ripostes de l'adversaire.

Autant dire tout de suite que lors des premiers matchs, le style n'apparaît pas comme un facteur déterminant : on tape jusqu'à plus soif et c'est le nombre de coups portés qui fait la différence... Par la suite, la technique aidant, on s'épargnera de la fatigue en calculant son swing, en préparant ses enchaînements et surtout en parant au plus juste — mais ça, c'est une autre histoire.



Le garant de la santé du boxeur se trouve au bas de l'écran. Il s'agit d'un tableau composé de trois barres indiquant respectivement l'énergie, le reliquat de la puissance de votre puncheur et enfin, les forces qui restent à l'adversaire.

En cas de baisse alarmante des niveaux, une manœuvre de repli sera la bienvenue, sinon K.-O. assuré !

Outre ses qualités ludiques, *4D Sports Boxing* fourmille d'options comme le replay — qui permet de revoir certaines actions cruciales du match ; le menu d'options panoramiques — possibilité de placer jusqu'à 8 caméras à la convenance du joueur ; le menu de focalisation — autorise entre autres une vue de l'action par les yeux des antagonistes etc., etc.

De la belle ouvrage que les amateurs du noble art (et les autres) ne sauraient en aucune manière traiter par le mépris...

Deux disquettes Mindscape pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles. G.B.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	5
GRAPHISMES	2
SON	5
ANIMATION	4

VIDEOKID

8/20

Aspiré par son magnétoscope, un gamin se retrouve coincé l'univers de sa télé...

Pour retrouver le monde réel, notre bambin traversera cinq niveaux aux thèmes inspirés par plusieurs genres cinématographiques : épopée médiévale, western, space opera, policier, épouvante...

Bien entendu, une flopée de monstres à la démarche raide vont tenter de s'y opposer. Le lardu trouvera de quoi répliquer grâce aux armes à récolter en chemin (lance-flammes, flèches rebondissantes, lasers, sphères etc.). Les décors (composés de niveaux de scrolling variés) sont réussis, la musique et les digitalisations sonores sympas, les monstres rigolos, mais la jouabilité...

Les décors se trouvent quelquefois dévoilés par un scrolling multidirectionnel, mais vous n'allez pas le diriger. Il s'effectue automatiquement et vous oblige à suivre le chemin déterminé par le programme sans possibilité de revenir en arrière... De plus, si vous vous laissez coincer par lui contre un des bords de l'écran, vous perdez une vie ! Ce qui aurait pu être une bonne idée se transforme en un véritable calvaire, d'autant que les ennemis vous tombent dessus sans que vous ayez le temps de réagir, et que le scrolling emprunte un chemin dissemblable de celui dans lequel vous commencez à vous engager.

L'impossibilité de prévoir à la fois la direction dudit scrolling, l'emplacement des pièges, des obstacles et les déplacements des monstres, ajoutés à la curieuse manie qu'a le personnage de tourner le dos à l'ennemi quand on veut reculer, rend le jeu dificilement jouable, et décourageant... Seule solution pour survivre : laisser le tir automatique enclenché et tenter d'éviter à tout prix ce qui peut l'être... Une solution qui, vous l'avouerez, manque un peu de finesse et tient du banal shoot'em up : on y a simplement remplacé le vaisseau par un tout petit bonhomme doué du pouvoir de voler (ça se justifie lorsque le mioche incarne un magicien, mais pas quand il fait le cow-boy solitaire ou le chevalier !).

Malgré une bonne réalisation, on n'arrive pas à accrocher vraiment... Le manque d'originalité, le niveau de difficulté un peu trop élevé et le défilement bizarre rebuteront les meilleures volontés.

Une disquette Gremlin pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, PC et compatibles.

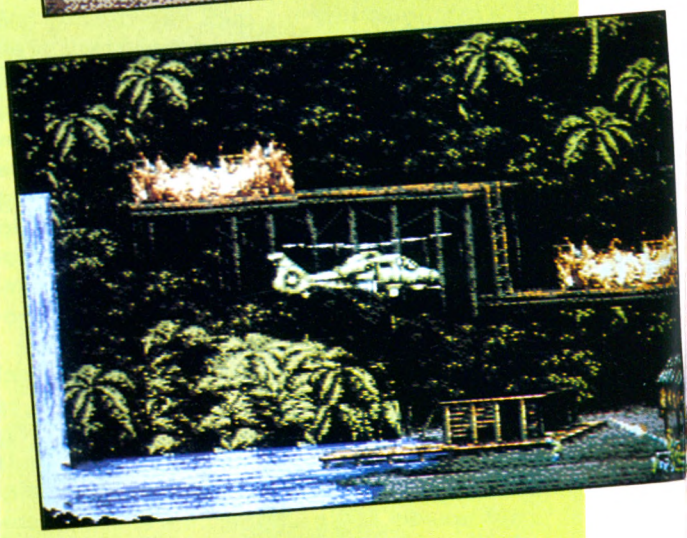
M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	1
GRAPHISMES	3
SON	1
ANIMATION	3

MICROS

APOCALYPS

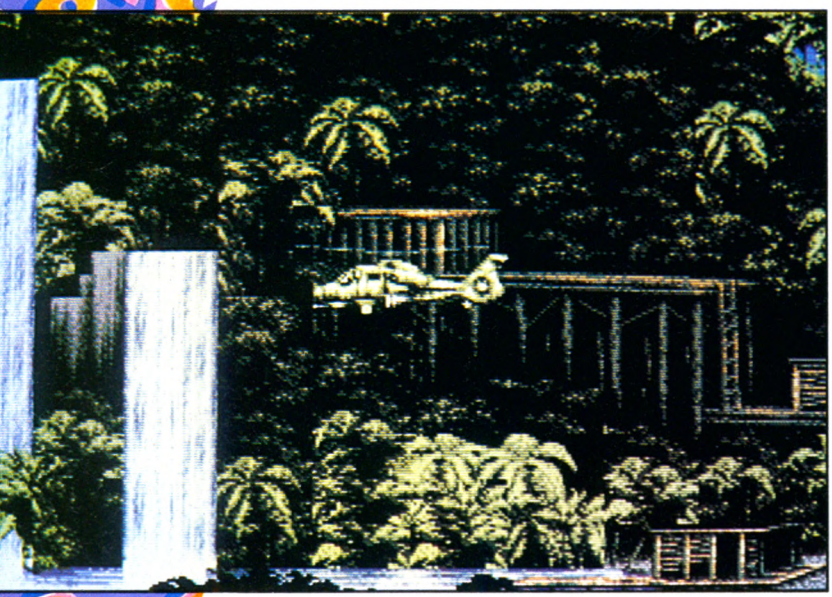
Sauver la mise à des camarades dans la touffeur d'une jungle asiatique, para en Indo et le toutim... On vengera Dien-Bien-Phu !



Contrairement ce que pourrait laisser penser le titre du nouveau jeu d'ImageWorks, *Apocalypse*, il ne s'agit pas (now) de l'adaptation micro du célèbre film de Coppola. Ou alors, les programmeurs n'en auraient retenu que le raid héliporté effectué au rythme majestueux de la chevauchée des Walkyries...

Apocalypse est en fait la version 1990 de *Choplifter*, un jeu mythique dont les vétérans (pas ceux du Vietnam, mais de l'Apple 2e — et pas forcément revenus en meilleur état), se souviennent encore avec émotion. Vous y pilotiez un hélico chargé de rapatrier des soldats américains prisonniers des Viets... Ce qui distinguait ce shoot'em up de tant d'autres était le fait que pour une fois, le scénario ne constituait pas seulement un vague prétexte destiné à justifier le massacre de rombiers, la destruction de jeeps et autres matériels, mais mettait vraiment l'accent sur le caractère humanitaire de votre mission.

La version 90 conserve le même principe et met en plus le paquet sur la réalisation avec de jolis graphismes, trois niveaux de scrolling en parallaxe, une bonne animation (l'hélico semble vraiment en relief lorsqu'il tourne) et d'excellents bruitages. Les six niveaux, d'une difficulté sans cesse croissante vous donneront pas mal de fil à retordre. Il faut d'abord se débarrasser des défenses ennemies (hélicos, jeeps, DCA, tanks, soldats...), tirer dans les pagodes pour libérer les prisonniers, puis se poser pour les récupérer... Attention, les faces de citron prennent un malin plaisir à courir au milieu de vos copains et il se révèle très difficile de faire la différence quand on tire à la mitrailleuse lourde à partir d'un hélicoptère en vol ! Une fois les pt'its gars à bord, il reste encore à rallier la base et à s'y poser pour débarquer les rescapés. Mine de rien, c'est assez stratégique



E 16/20 DEVIOUS DESIGN 9/20

puisqu'il faudra choisir entre embarquer un maximum de gars, au risque de les perdre tous d'un coup en cas de crash, ou prendre seulement de petits groupes, méthode plus prudente mais qui vous fait perdre de précieuses minutes : pendant ce temps vos copains restés sur place se font tailler un short thaïlandais...
En bas de l'écran, une ligne de statut vous indique en permanence le nombre de guys ramenés à la base, encore à bord ou "toasted" (le terme s'explique par l'emploi du lance-flammes).
On retrouve dans *Apocalypse* la panique et les moments de grande exaltation qui faisaient le charme de l'original et si une bouffée de colère vous prend soudainement, vous aurez en prime ici la joie de pouvoir démolir complètement le décor ! D'accord, ça n'avance à rien — mais qu'est-ce que ça fait du bien !

Une disquette ImageWorks pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	4

Aucun doute, *Devious Design* fait dans la dinguerie la plus achevée ! Le scénario à lui tout seul paraît déjà assez loufoque : un savant fou, grand amateur de cubisme, a construit une machine infernale capable de transformer n'importe quel bâtiment, objet ou être vivant en cube !
Cet amateur d'art éclairé (au look comparable à celui de Doc Brown dans *Retour vers le futur*) part à la conquête du globe et s'attaque aux monuments de tous les pays, avec pour but ultime, la transformation de la planète entière en un gigantesque volume cubique ! Vous allez tenter de réparer les crimes perpétrés par le Prof en soulevant, lançant et transportant des cubes et des pièces de puzzle, de façon à redonner leur forme originelle aux objets, constructions et autres victimes des expériences du professeur Devious. L'ignoble s'est ainsi attaqué à un igloo, un bus anglais, un gondolier vénitien, et même à l'arc de triomphe de l'Etoile (ces scientifiques ne respectent rien !).
Une fois la forme générale reconstituée, l'objet

retrouve enfin son aspect et vous passez au niveau suivant avec un nouveau truc auquel rendre sa forme légitime. Pour corser un peu la chose, des monstres franchement zeutranges (sphinx, feux follets, nuages) vous empêchent d'avancer et des bonus curieux (bouteilles, fruits...) tombent du ciel, tandis que la pesanteur varie curieusement en fonction de l'emplacement du personnage (ce qui pose quelques problèmes de maniabilité). Bref, on n'y comprend rien... Ça aurait pu être amusant, mais les règles trop mouvantes deviennent vite un sujet de grande perplexité pour le joueur... Abondance de biens nuit parfois !

Une disquette ImageWorks pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles. M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	1
GRAPHISMES	2
SON	3
ANIMATION	3

MICROS

TIP OFF

18/20

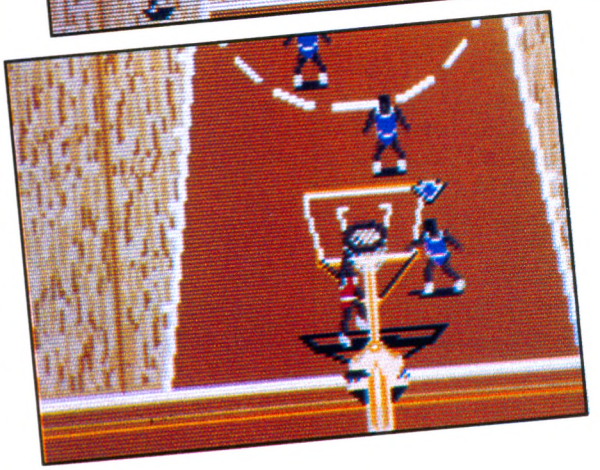
Ça déménage au panier et pas besoin d'être franc-maçon pour en marquer un à trois points ! Il suffit d'avoir la main...

Kick Off, tout le monde connaît : c'est la référence en matière de simulation de football sur micro — *Tip Off*, à n'en pas douter, sera celle de la simulation de basket.
Quel programme mes amis ! Pas moins d'une trentaine d'options de jeu... Création de votre équipe, conception des tactiques, choix des couleurs, vitesse de jeu, niveau de jeu, degré d'individualisme, calcul du sang-froid des joueurs (eh oui !) etc. Autant vous prévenir tout de suite, seules des heures et des heures d'apprentissage vous conduiront à une parfaite maîtrise des différentes techniques.
Le scrolling est multi-directionnel, avec vue de dessus dans le sens de la longueur. Vous avez également la possibilité de revoir vos actions au ralenti ou en accéléré, n'hésitez pas à abuser de cette option, elle vous épargnera bien des déboires par la suite. Et les mouvements des joueurs apparaissent très bien décomposés — un modèle du genre !
Avec *Tip Off*, pas le temps de souffler, comme dans un vrai match — du genre Lakers de Los Angeles vs Rockets de Houston ! Et si la fatigue atteint une partie de vos poulains, il se révélera préférable de réclamer un temps mort pour remplacer les moribonds car sinon le score s'en ressentirait en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.
Bon, c'est pas le tout, Jean-Henri (notre vénérable secrétaire de rédaction, qui entraîne à ses heures perdues les benjamines du club de basket de Coutances) a une sacrée envie de mettre sa main au panier, alors je vous laisse... et je m'en vais au vent mauvais le rejoindre illico !

Deux disquettes Anco pour Amiga. Existe également pour Atari ST.

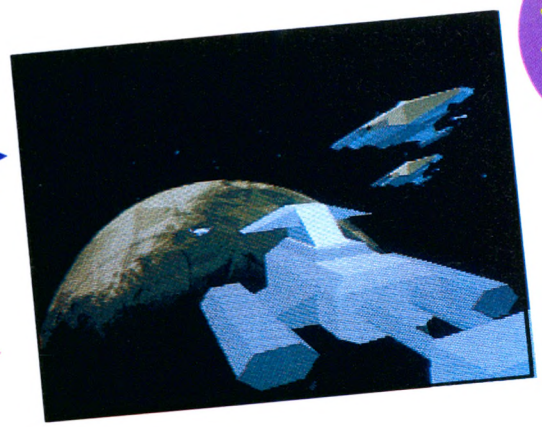
Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	5
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	5



EPIC

15/20



Entre Altaïr et Bételgeuse, les radiances qui traversent l'espace vous mettront du vent dans les voiles.

Dans toute l'histoire de la micro, aucun soft n'a jamais réussi à retrouver le souffle épique de la saga des *Star Wars*. *Epic*, prétendant à ce titre, échoue lui aussi — mais de très peu...

Pourtant, tous les ingrédient se trouvent réunis : musique grandiose signée David Wittaker, voix digitalisées, mélange de graphismes classiques et d'images en 3-D... et un bon scénario, vous confiant la rude tâche de servir d'éclaireur à une armada de vaisseaux spatiaux qui va tenter de fuir en traversant l'espace interstellaire sous le contrôle des redoutables Rexxoniens.

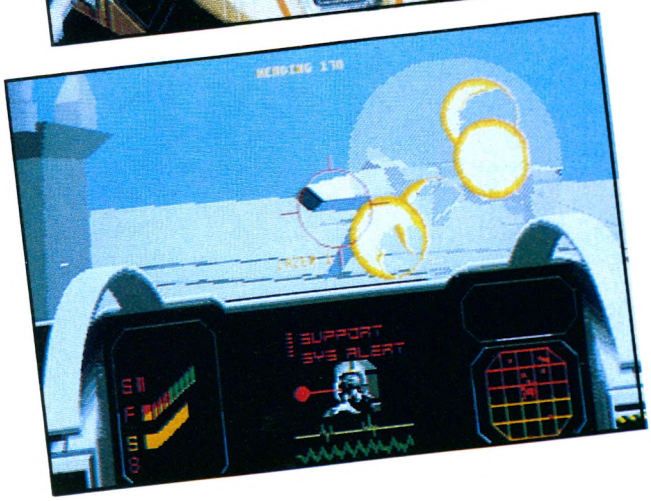
Le jeu propose en tout neuf missions, accessibles grâce à un système de codes qui permet de reprendre le jeu là où on l'a laissé. Plutôt simples au début (dégager la route en faisant sauter des mines dans l'espace), elles se complexifient au fil de l'aventure et vous amèneront à arpenter la surface d'une planète désertique (rien que des cactus et des cratères), à la recherche d'un générateur qui produit un champ de force destiné à protéger votre objectif principal. Autres grands moments, l'attaque d'un complexe industriel et un combat final qui vous plongera au milieu d'une flotte comportant près de 500 vaisseaux.

Votre astronef dispose d'un bouclier dont l'aura (plus ou moins perceptible à l'écran) peut être vue sous une poignée d'angles différents, de quatre types de lasers et de missiles guidés. La vue arrière, la plus spectaculaire, mélange 3-D et graphismes classiques, mais cette technique n'est utilisée qu'à cette occasion, et dans les séquences de présentation avant chaque mission.

Après une si longue attente (une démo très apéritive circulait déjà l'année dernière), on ne peut s'empêcher d'être un peu déçu... Pas de séquence d'attaque dans un canyon, pas de gigantesques vaisseaux le long desquels remonter (comme on peut le voir dans les épisodes animés), pas de survol de l'Etoile Noire... Malgré quelques moments d'exaltation, *Epic* apparaît comme un excellent simulateur de vol spatial, un bon shoot'em up en 3-D, mais pas comme le formi-dable space opera qu'on attendait. Le manque de dialogues et de stratégie (les objectifs de chaque mission ne laissent pas de place à l'improvisation), font de l'ensemble une aventure un peu trop linéaire dont le manque d'ampleur décevra les vrais fans de *Star Wars*, mais enthousiasmera quand même les amateurs d'action.

Une disquette Ocean pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	3

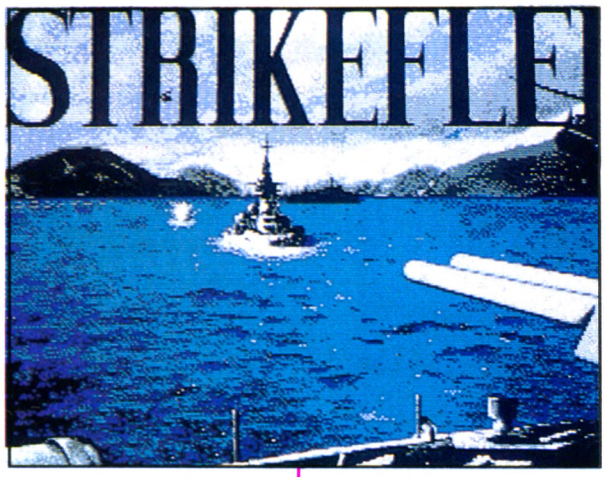
MICROS

STRIKE FLEET

19/20

Déjouer le crabe sur la peau d'un tambour, ça vous dit ?
Seul maître à bord, l'honneur d'un capitaine ne se marchande pas, dans la marine...

L'actualité récente a mis en vedette la nécessité de protéger les routes maritimes, notamment celles du pétrole.
Strike Fleet confie au joueur une flotte de navires de guerre qui croisera, au gré des quatre options, dans le détroit d'Ormuz et le golfe Arabo-Persique, dans l'archipel des Malouines ou dans l'Atlantique Nord. Il est livré avec un manuel en français très détaillé.



En fonction de la mission, et sachant que chaque navire dispose d'un armement particulier (missiles, hélicoptères, torpilles, canons) il faudra constituer la flotte appropriée. Elle se retrouvera instantanément dans la zone géographique sélectionnée, prête à mener sa mission à bon port.
L'essentiel de la simulation se déroule sur le pont des navires. (Pluriel de rigueur car on peut aller d'un bâtiment à un autre, et sur les navires marchands qui croiseraient dans le secteur. Dans ce cas, bien sûr, il ne faut pas compter sur l'armement.)
Le pont du navire occupé se divise généralement en trois parties. La plus vaste renferme le

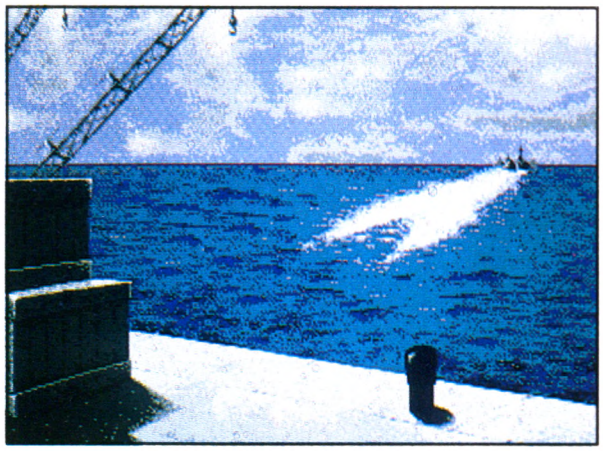


tableau de bord — avec au centre un radar/sonar —, une barre qui peut être confiée à l'ordinateur, des données sur la vitesse et le pavé d'armement. Afin d'échapper aux lenteurs du temps réel, on peut accélérer le chrono jusqu'à 128 fois la mise. Enfin, le radar est surmonté d'un compas qui montre toujours deux caps : celui vers lequel tend le navire, et celui qui est le sien. La différence tient à la colossale inertie du monstre d'acier...

Aspect intéressant, la fenêtre du milieu montre une vue panoramique de la Grande Bleue, surmontée par la "fenêtre-jumelles". Siège des explosions les plus cataclysmiques, elle montre en gros plan le navire qui se trouve dans le collimateur du radar. Et quand le navire tangue, la fenêtre du haut penche !

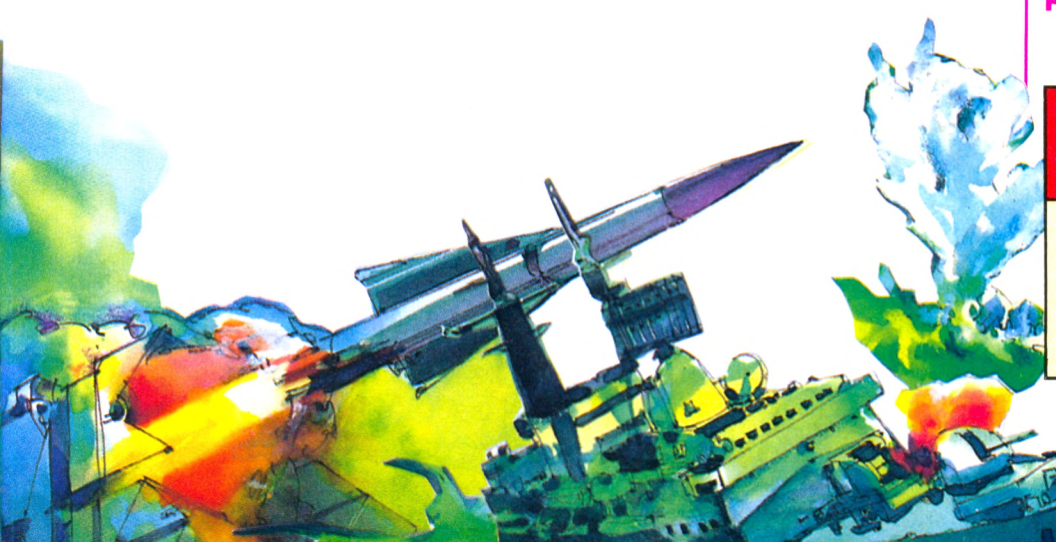
Question atmosphère, la mission se déroule au rythme lent des moteurs... Mais l'engagement ne tarde guère. Le grondement produit par les impacts, le bruit des tirs de missiles, les lancements de torpilles sont phénoménaux : les yeux fermés, on s'y croirait — et ouverts aussi car l'écran se retrouve bientôt constellé d'explosions.

Strike Fleet ignore les lourdeurs habituelles des simulateurs navals. La visée se fait au moyen d'un réticule très mobile et les 900 obus stockés dans les tourelles autorisent des tirs de barrage destructeurs. Ajoutez à cela la possibilité d'être partout à la fois ou d'appeler des hélicoptères... Le curseur des dégâts doit cependant être surveillé de près car l'adversaire dispose d'une puissance de feu qui a tôt fait de mettre à mal le croiseur le plus solide. De même, suivez à la lettre les indications "Lock" (l'ennemi vous aligne) et "Depth" (hauts-fonds).

Impressionnant à tous les points de vue, *Strike Fleet* est un simulateur grandiose qui fleure bon le vent du large.

Une disquette Electronic Arts pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, PC et compatibles.

B.J.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	4
ANIMATION	5

MICROS

STORM MASTER

16/20

Du vent dans les voiles, du vent dans le crâne, et voilà Robur le conquérant revu par Jack Vance et peaufiné d'un zeste de Boris Vian !

Aaah, succéder au grand Magister de l'île d'Eoliä ! En exploiter judicieusement les ressources afin que le pays prospère ! Passer à la postérité après de brillants faits d'armes contre l'île voisine de Sharkaanie ! Et surtout, apprendre à maîtriser le vent, vecteur primordial qui meut les aéronefs, fertilise les terres et approvisionne les usines en énergie...

Le pays est contrôlé par un conseil de sages. **Le Conseiller** donne toutes les indications sur l'état du royaume... **L'Ecclésiaste**, lui, représente le culte religieux de l'île, qui influe donc sur les vents. En choisissant l'icône de cérémonie correspondante, on peut créer les mistrals plus ou moins violents nécessaires au pays, voire envoyer des tornades sur l'île ennemie... A noter la superbe festivité où l'on actionne indépendamment les divers officiants (chœurs, prêtres, récitants), de manière à provoquer l'apparition des rafales désirées.

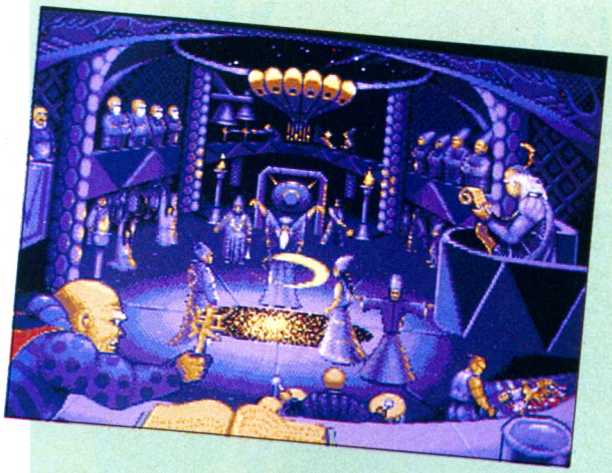
Le Grand Meunier apparaît comme le responsable du ravitaillement et de la production. Moyennant finance, vous pouvez cultiver des champs de blé, vous mettre à l'élevage d'animaux, construire des moulins à vent et nourrir ainsi les sept cités du royaume.

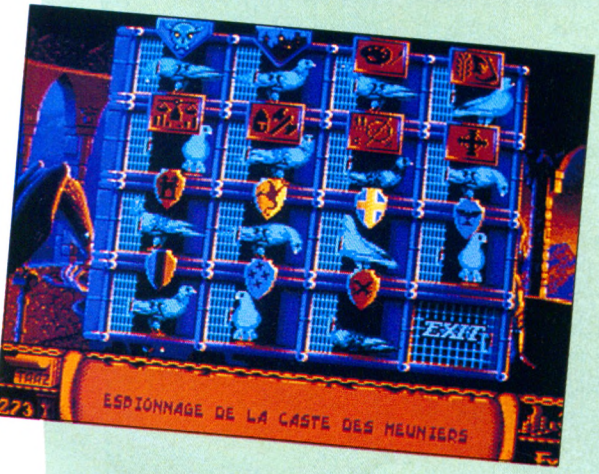
Le Léonardo s'occupe de la recherche scientifique, de la conception et de la fabrication de machines volantes. Ces engins (4 modèles de base) se créent par adjonction d'éléments divers (moteurs, hélices, ballons, voiles etc.) selon un plan genre Léonard de Vinci. Une fois les prototypes d'aéronefs devenus opérationnels, il est temps de lancer la production en série et d'enrôler les équipages nécessaires à la constitution d'une armée de l'air, (toujours moyennant finance) car suivre les humeurs d'Eole constitue la seule manière d'envahir l'île voisine.

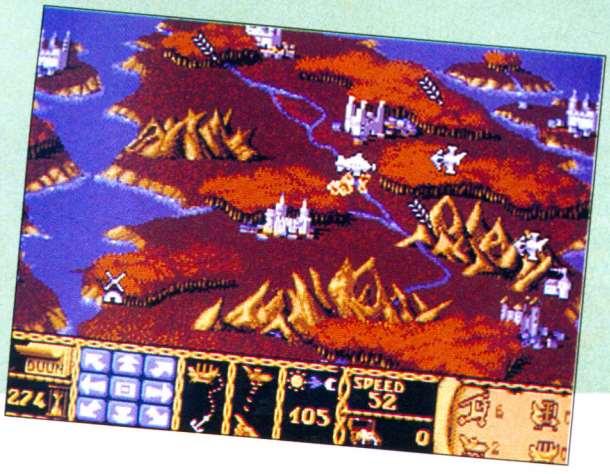
L'image de **l'Inquisiteur** donne accès aux services d'espionnage du pays ennemi, mais aussi à des renseignements sur l'état d'esprit et les besoins de vos

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

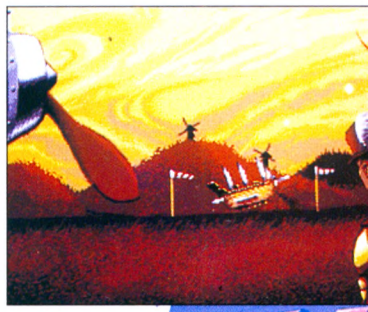
INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	3
ANIMATION	3







villes ; elle vous fournit en outre les moyens d'utiliser un assassin — pour tuer les Conseillers de l'autre pays. **Le Chef des Armées** autorise la gestion de l'infrastructure militaire : installation d'aérodromes, de batteries anti-aériennes, enrôlement de soldats, campagnes militaires (déplacements, bombardements, pillage...). **L'Economiste**, lui, mène droit à la Bourse. On peut y acheter et y vendre n'importe quel produit. Et un autre écran, rappelant un boulier, commande les taxes versées par les villes pour alimenter les caisses de l'état. Bien qu'orienté vers la stratégie/simulation, *Storm Master* comporte des scènes d'arcade. Si vous attaquez l'armée de l'air ennemie, vous aurez droit à une bataille en trois dimensions avec les ballons et les engins volants de l'adversaire. Si seul l'aspect simulation vous intéresse, cette partie du jeu peut être remplacée par un calcul automatique de ces combats. Enfin, dans le mode purement arcade, votre vaisseau évolue à travers les nuages en direction de l'escadre adverse. La vue de proue du navire se manœuvre alors dans tous les azimuts, montre les deux tourelles orientables (lançant des flèches géantes) et la catapulte centrale, aptes à détruire ce qui vous disputerait la suprématie du ciel... Ce logiciel, très distrayant et d'une grande richesse, vous occupera longtemps grâce à ses mécanismes de jeu sophistiqués — mais simples d'emploi. Sans parler de l'atmosphère étrange et envoûtante qui s'en dégage...



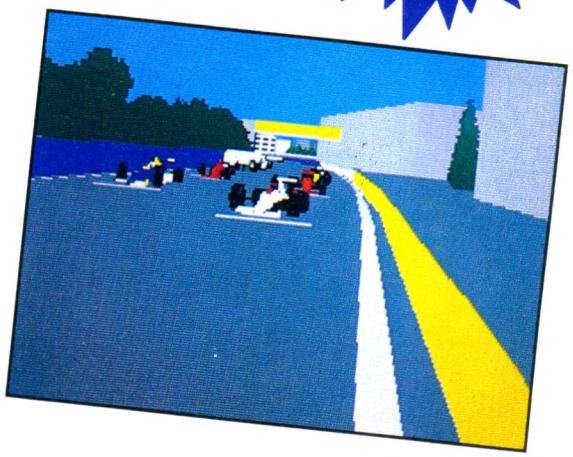
Une disquette Silmarils pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles, Amstrad CPC.

Philémon Trex

MICROS MM

GRAND PRIX

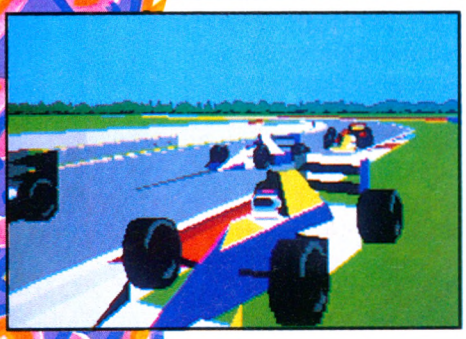
17/20



Même titre que le film de John Frankenheimer en 66, avec Montand... Le reste vous appartient.

Grand Prix aurait dû être testé le mois dernier, mais quand vous avez entre les mains une documentation aussi épaisse que le Bottin de Paris, il faut passer un certain temps à la déchiffrer...

En tout cas, force est de constater que *Vroom* a du souci à se faire. Je ne parle pas des sensations que ces deux softs procurent car *Vroom* demeure pour l'instant hors d'atteinte : *Grand Prix* n'arrive pas à restituer au mieux la vitesse de ces bolides qui font pourtant des pointes à plus de 300 km/h — on se sent quelque peu frustré, malgré la 3-D...



Nouveauté intéressante : vous pourrez voir votre course de l'ex-térieur car chaque bolide est équipé d'une caméra — quant au circuit, lui, il en est truffé ! Splendide réalisme... Les engins arborent bien évidemment les couleurs distinctives habituelles, au détail près (les sticks jaunes sur l'aileron de la Ferrari de Prost, le casque à l'emblème du drapeau anglais de Mansell etc.). Puisqu'on parle de Nigel, autant vous le dire tout de suite : vous aurez le privilège de piloter sa Williams-Renault (la voiture la plus performante de la saison 90/91 malgré la victoire de Senna sur McLaren) — à vous de faire aussi bien et même mieux que ce moustachu au sang chaud.

Les voitures se conduisent comme dans la réalité : la McLaren se montre la plus rapide en vitesse de pointe, tandis que la Williams-Renault se détache dans les virages et les parties tourmentées ; les Ferrari sont un ton en dessous comme les Benetton, Jordan, Leyton, Tyrell... Ensuite vous tombez sur les ringards diesels genre Ligier — si vous voyez ce que je veux dire !

Chaque circuit est reconstitué au poil de chicane près (voir Monaco). Dommage que le son ne pète pas davantage : les vrombissements de mon V-10 Renault ressemblent plus au signal de fin de cuisson d'un grille-pain qu'au staccato d'un moteur de F1. Si Mansell entendait ça, il rentrerait illico aux stands ! Endroits où d'ailleurs vous pouvez changer vos pneus (gommes tendres, slicks, pneus pluie), nettoyer la visière de votre casque etc. Tout cela dans un temps record car chaque course se joue aussi aussi aux stands.

Grand Prix réclame d'excellents réflexes, les voitures ayant une fâcheuse tendance à sortir de la route ou bien à faire des tête-à-queue. Super à regarder, surtout quand s'agit de votre voiture —, on ne sait plus ou donner de la tête (ça va trop vite ! C'est mieux que la Fête des Loges...). Si votre voiture se trouve hors d'état de rouler, on la propulse hors de la piste et une grue l'évacue. Terminé pour vous ! Vous pourrez alors visionner votre course et les performances des concurrents, à tête reposée et en sirotant une bière fraîche. C'est parti !

Une disquette Microprose pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles.

Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	3
ANIMATION	4

STAR TREK 5
The Final Frontier

10/20

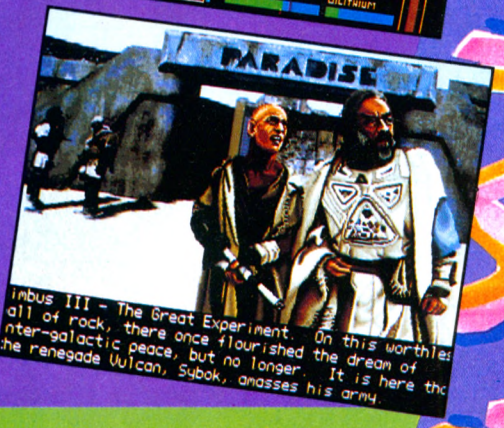
Où on retrouve Spock et l'équipage fort dépourvu car tous doivent rejoindre Nimbus au plus vite et délivrer des otages retenus par Sybok, une sorte d'ayatollah de l'espace.
L'aventure les conduira jusqu'au centre de la galaxie, à la poursuite de leur ennemi. Heureusement, l'équipage s'est partagé les diverses responsabilités : à Spock la science et le rôle de premier officier, à Sulu la navigation, à Uhura (nom très swahili) les communications.
En tout six personnes (chargées de faire fonctionner l'*Enterprise*, d'assurer sa sécurité et celle des personnes), accessibles par une touche de fonction. Et vous l'aurez deviné : arriver à bon port dépend de vos capacités à déléguer vos responsabilités, à confier à chacun des astronautes les tâches qui lui incombent.
Un pilotage d'autant plus compliqué que le module de navigation se présente comme une sorte de thermomètre multigradué qui indique simultanément la puissance disponible, la vitesse relative, ascensionnelle et inversement, le taux de roulis, la vélocité... et l'endroit où croisent de vos ennemis, j'ai nommé les Klingons...
Il faut quelques heures de vol pour se tirer d'affaire correctement de cet écheveau de curseurs.
Le gros problème de *Star Trek 5* est lié à une découverte archéologique : en farfouillant dans de vieilles disquettes poussiéreuses, j'ai trouvé une démo que j'avais visualisé naguère, c'est-à-dire en 1988 — old..., verrue old story... Si l'on excepte la mise à jour VGA (en 256 couleurs siouplaît !), le concept du jeu n'a pas beaucoup évolué... Certes, la chasse aux cristaux de dilithium ajoute à l'action, mais les passages dans les trous de vers (une fabuleuse théorie développée dans les années 50 par Einstein et Rosen) auraient pu être traités avec bien plus de pêche...
Là où la paléodisquette confine à l'horreur, c'est dans le domaine du son. Pas une seule sollicitation de la carte sonore... Couinements et stridulences nous ramènent à l'époque pénible où le PC ne soulevait que ricanements et sourires en coin parmi la faune des joueurs invétérés.
Ne jetons pas l'astéroïde à ce soft qui offre tout de même un méchant suspense, eu égard aux Klingons qui veillent dans les éthers sidéraux. Sorti en temps voulu — et alors que je sévissais en d'autres lieux et d'autres journaux, je l'aurais encensé, louangé...
Nib de là ! Il me faudra attendre un hypothétique *Star Trek 6* pour devenir un vagabond des étoiles.

Cinq disquettes 5"1/4 Mindscape pour PC et compatibles.

B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	3
SON	1
ANIMATION	3



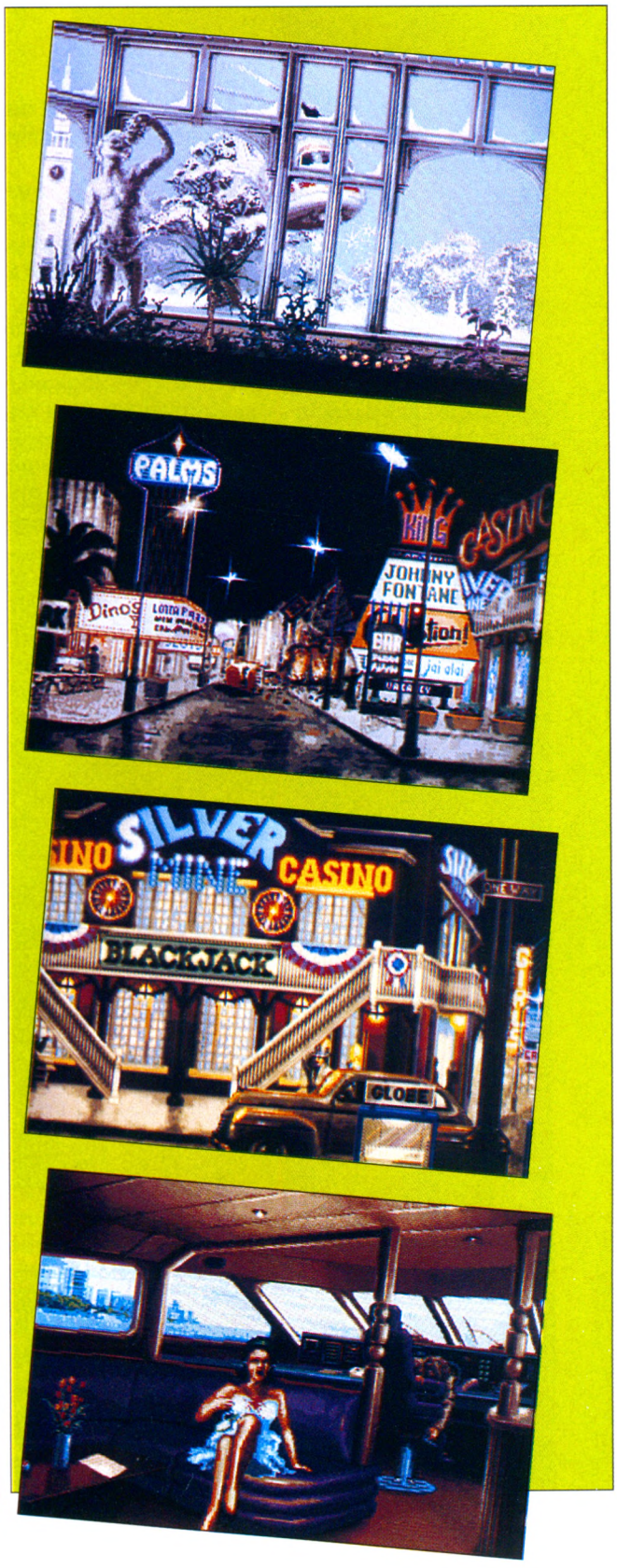
MICROS MM

LE PARRAIN

Ah, les trafics d'influence, la Cosa Nostra, le baiser de la mort, les familles qui s'entretuent — pire que les Atrides —, c'est aussi ça l'Amérique — une sordide "Petite Italie" !

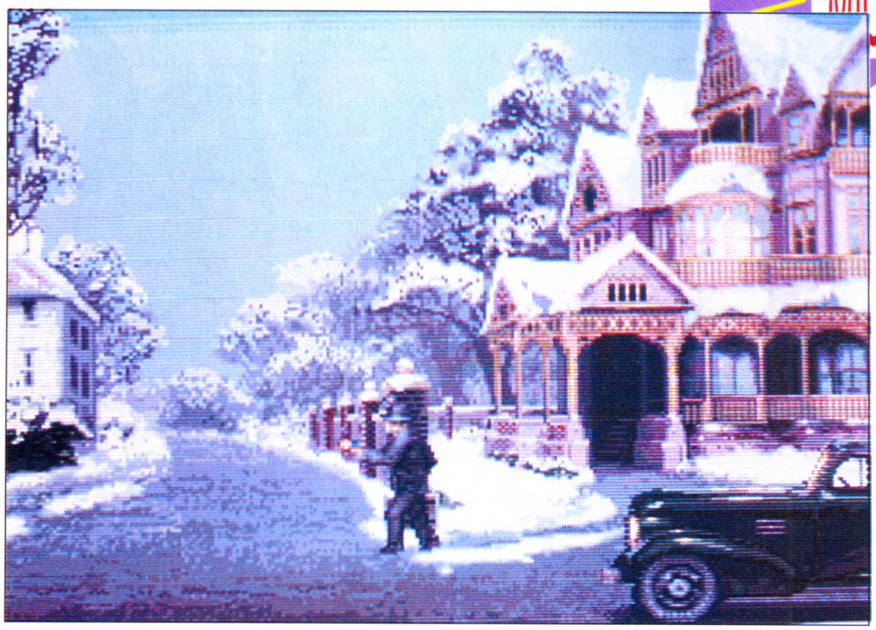
Au rythme d'une jolie petite musique transalpine, la séquence d'introduction nous fait survoler la vieille ville de Chicago par une belle nuit de 1946, puis nous fait descendre très progressivement au sein des bas-fonds, où nous retrouvons le célèbre don Corleone, marchant d'un pas serein dans une rue...

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le sprite a le look et la démarche de Brando, et on croit même distinguer les boulettes de coton dans ses joues ! Tout de suite, la qualité de la réalisation nous saute au visage... Un scrolling horizontal dévoile de superbes décors partiellement animés et à la profondeur étonnante (des voitures d'époque circulent au premier plan), qui restituent parfaitement l'ambiance du film. La promenade du caïd est plutôt mouvementée, puisque des tueurs surgissent aux fenêtres et sur les trottoirs pour tenter d'abattre l'illustre mafioso. A vous de diriger son bras armé de façon à vous débarrasser des malfrats sans tirer par erreur sur les femmes, les flics ou les enfants... la



16/20

réputation de la Famille est en jeu !
Corleone peut grimper aux échelles des immeubles (pour dégommer les petits malins qui tirent à partir des fenêtres), et ramasser des armes sur les cadavres des ennemis abattus.
La fin de chaque niveau se présente comme une séance de tir genre *Operation Wolf*, avec une mire à déplacer sur les cibles. Le premier niveau se termine ainsi par un mémorable gunfight dans un bar avec des gangsters embusqués derrière le comptoir, puis dans une boutique de barbier où les tueurs vous attendent, confortablement installés sur les fauteuils pivotants de l'endroit.
Vous traverserez ainsi le Las Vegas de 1957, sous le clignotement des néons, pour finir dans un casino, où des hommes de main vous canarderont en se planquant derrière les colonnes ; puis le Cuba de 1960 — un décor plus exotique —, où il faudra affronter le parti adverse dans un lieu enchanteur (un splendide manoir avec piano, coussins et poules de luxe) ; enfin, le Miami de 1975, au cours d'une poursuite sur le port qui s'achèvera à l'intérieur d'un luxueux yacht, dans les coursives, les cabines, et la salle des moteurs.
Quant au dernier niveau, il se déroule dans un joli paysage enneigé, et s'achève dans la superbe maison familiale où sont réunis sous la verrière toutes les éminentes relations du Parrain. Des hélicos surgissent et il faut protéger vos invités, dont l'appui est indispensable à la réussite dans les "affaires".
Si vous échouez, le jeu s'achèvera sur l'image d'une pierre tombale dont la date ultime variera en fonction de votre résistance. Si vous survivez, vous aurez droit à une scène digitalisée tirée directement du film : le baisemain qui marque votre consécration ! *Le Parrain* apparaît donc comme un jeu d'action plutôt classique, pas très original et dont l'intérêt s'amenuise rapidement... Pourtant, la magie des superbes graphismes et l'ambiance prenante qui se dégage du soft donnent terriblement envie de rejouer. On pourra également regretter que les immenses possibilités stratégiques qu'offrait le sujet aient été complètement ignorées...
Mais que les apprentis mafiosi se rassurent, US Gold prévoit pour l'année prochaine un second soft tiré du *Parrain* (un jeu d'aventure cette fois) qui devrait combler leurs espérances !



Disquettes US Gold pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	3

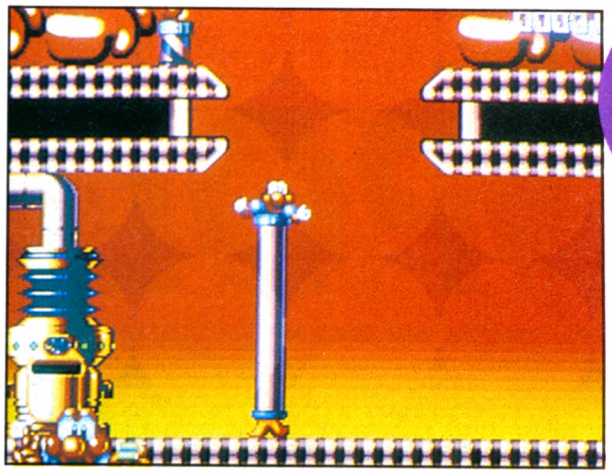
MICROS

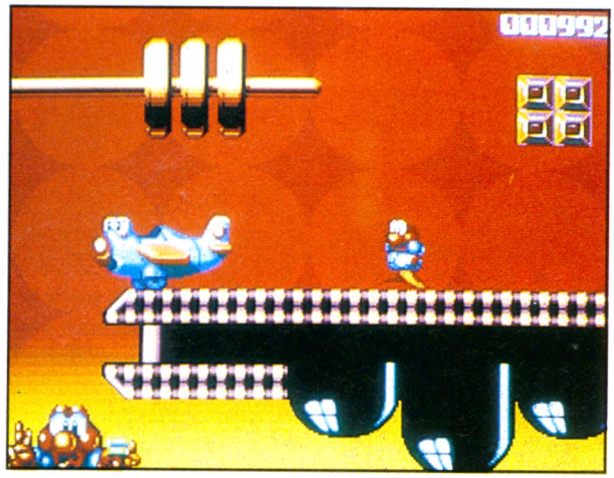
ROBOCOD

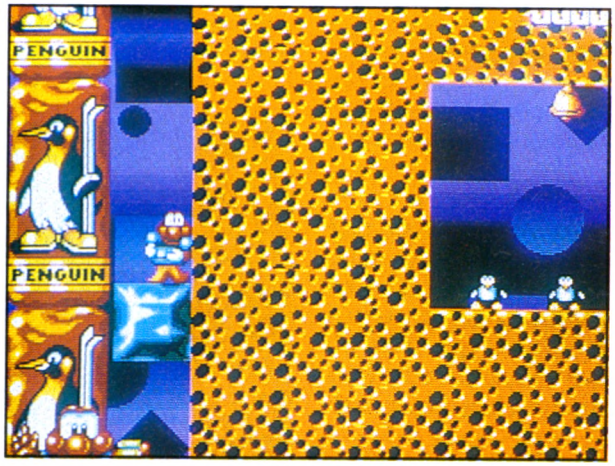
L'univers à l'envers, où virevolte un héros pisciforme que ses aventures surréalistes ne rebutent jamais. De quoi gommer la réalité et s'enfoncer dans les délires les plus extravagants...

Le soft démarre sur l'angoissante musique du film *Robocop*, remaniée pour la circonstance façon polka guillerette...
James apparaît, sciant la glace pour creuser un trou circulaire, puis se met à glisser et à danser au milieu des pingouins ! Ainsi commence en beauté le jeu de plate-forme le plus délirant jamais vu sur les micros ! Le héros se présente sous les espèces d'un croquignolet poisson, doté d'un corps infiniment extensible qui lui permet d'atteindre les plates-formes les plus élevées, et de s'y accrocher avec ses petites nageoires pour "ramper" au plafond. Le gaillard peut également se mettre en boule afin d'écraser les ennemis en leur tombant sur le râble (c'est le seul moyen, d'ailleurs, de les ratatiner définitivement), et piquer des sprints stupéfiants tout en envoyant un clin d'œil complice au joueur — histoire de faire comprendre que lui aussi a vu et revu *Sonic* !
Toujours extraordinairement maniable, l'animal pourra employer divers engins au cours de son périple : perruque ailée, avion, voiture et une foule d'autres gadgets. La bestiole fonctionne sur piles et il lui faudra donc, entre autres bonus (armure temporaire, friandises, argent, vies supplémentaires...) ramasser des batteries pour se remettre des coups encaissés.
Le jeu propose huit niveaux immenses et complètement fous à explorer... Le premier, un gigantesque château, occupe à lui seul (vu de l'extérieur) une soixantaine d'écrans et chacune des douze portes qui ornent sa facade donne accès à un sous-niveau bien plus vaste que le bâtiment lui-même ! Sans compter les salles secrètes dont il vous faudra trouver l'entrée...
Pourtant, même si les tableaux font dans le

19/20

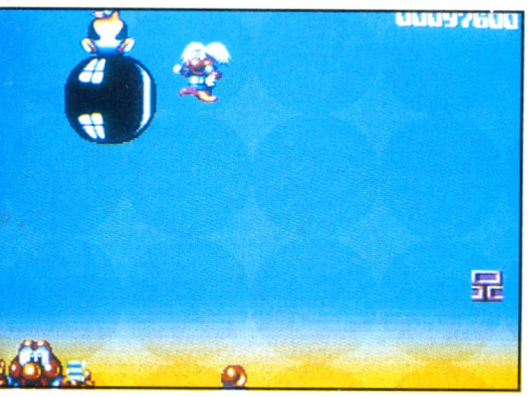






grandiose et ne sont pas du tout linéaires, on apprend très vite à repérer l'emplacement des bonus lucratifs et le meilleur chemin pour atteindre la sortie ; de plus l'intérêt de jeu croît sans cesse. Quant aux décors, ils relèvent quasiment du lunatic asylum : vous vous baladerez au milieu de nounours, de gâteaux à la crème, de friandises, de gelée rebondissante, de jouets, de raquettes de ping-pong, de cannes de golf, de plantes vertes, de pièces de Lego, de fleurs dansantes qui arborent des lunettes de soleil etc.

Par moments, on atteint à la démence absolue ! L'écran devient soudainement noir et blanc, l'image du héros se reflète à deux endroits de l'écran (lequel est le bon ?), ledit écran se retrouve à l'envers... Le doux dingue que nous incarnons se met à fonctionner la tête en bas et rebondit idem, ou bien encore doit remonter un gigantesque train jusqu'à la loco sans se faire écraser par les bords de l'écran !
Un jeu complètement dingue, on vous dit...
A l'origine, il semblerait que Millennium ait créé *Robocod* parce que Sega refusait de céder les droits d'adaptation sur d'autres machines de son jeu vedette —*Sonic* — histoire de garder le monopole...
Finalement, avec tout ce que je viens de vous décrire, je ne suis pas loin de penser que *Robocod* a sensiblement largué le chouchou de Sega.
Et si j'étais mister Millennium, je refuserais de vendre mes droits à la firme japonaise qui, vu le succès du jeu, ne devrait sans doute pas tarder à vouloir mettre la main dessus...
Na !



Disquette Millennium pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	5
ANIMATION	4

MICROS MM

POLICE QUE

Cops and soft : un Lytton qui n'a rien à voir avec Bulwer, et la dérive existentielle du poulaga au moment de l'arrestation.

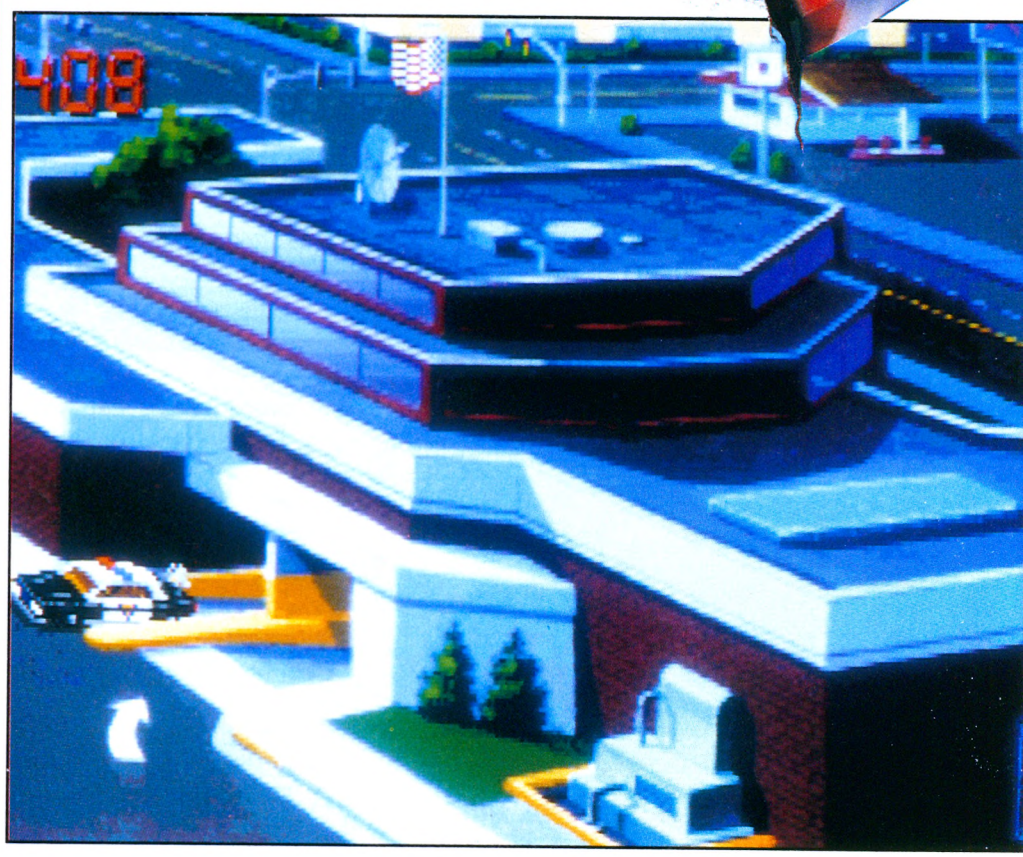
18/20

A 100 km au nord de San Francisco, en quittant la ville par le célèbre Golden Gate Bridge, on tombe sur Lytton, un patelin parmi tant d'autres sur la grande route.

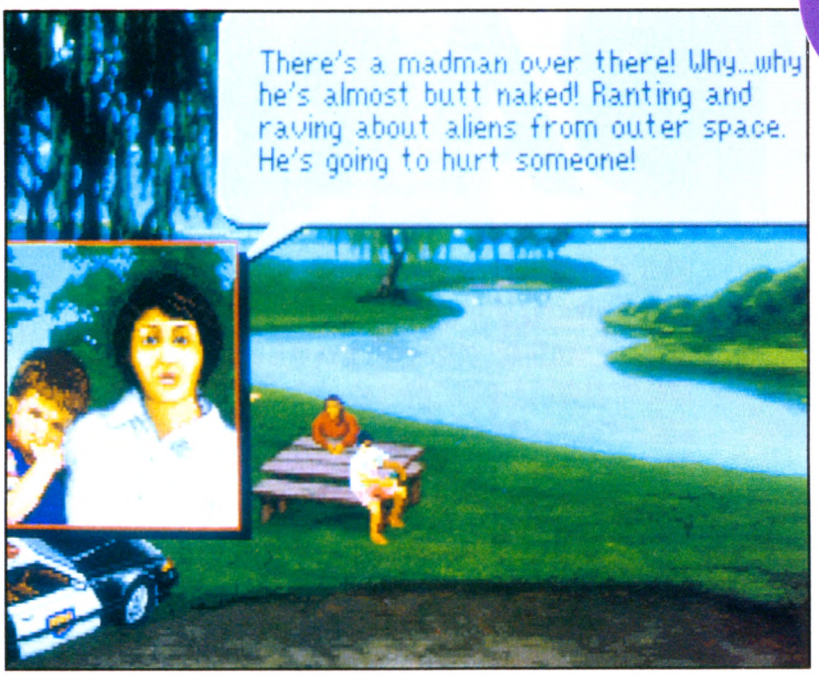
Est-ce le même Lytton qui sert de cadre à *Police Quest 3* ? Probablement... En tout cas, entre homicides, infractions, détraqués de tout poil (le violent qui attend les extraterrestres n'est, dans son genre, pas triste) et accidents divers, la police a fort à faire.

Dans le soft, le joueur tient le rôle de Sonney Bonds, un cadet tout neuf tout beau, propre sur lui et persuadé de défendre les citoyens et le bon droit. Il remplace un policier en vacances et n'a pas l'intention de s'en laisser conter : sa première tâche commence par une mise au point orageuse avec une collègue qui compense la douceur de son joli minois par un ton à faire frémir des loubards de subway. Au cours de son stage, Bonds ne chômera pas. A croire que la plus modeste bourgade américaine est un concentré de violence, un précipité de délinquance.

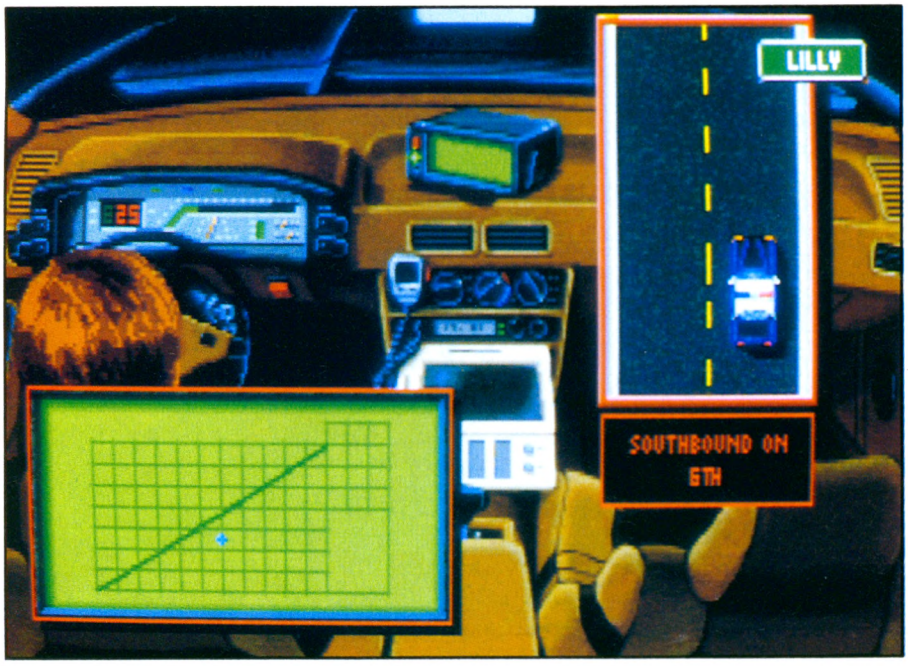
Jouer à *Police Quest 3* réclame une connaissance minimale des us et coutumes de cette faune étrange que constituent les forces de police. Procédurier comme les Américains savent l'être, Sonney Bonds devra appliquer scrupuleusement la loi, savoir doser exactement la riposte à une agression, connaître sur le bout des doigts son code pénal, consulter les fichiers informatiques de la police et faire appel aux spécialistes des divers services. Rien à voir avec les excités de *Starsky and Hutch*. D'ailleurs, la voiture de Bonds se présente com-



ST 3



me un véritable veau affichant au compteur les performances d'une Lada, mais bourré d'électronique : radio-téléphone, tracker avec écran radar et ordinateur portable.
Dans la phase "bureau", le logiciel se joue comme n'importe quel truc d'aventure signé Sierra-On-Line : on examine, on agit, on prend et on se déplace avec des icônes.
Le personnage de Bonds patine parfois dans la semoule près de l'ascenseur, mais qu'importe ce petit défaut... Car comme à l'accoutumée, les tableaux sont détaillés avec minutie. Le recours aux photos numérisées pour les personnages et de nombreuses scènes ajoute d'ailleurs à la crédibilité — laquelle est soulignée par juste ce qu'il faut de bruitages et une musique autrement mieux foutue que l'insipide muzak des séries américaines !
La représentation de la voiture du policier, elle, possède une particularité. Pendant la conduite, le tracker montre le plan de la cité, une portion de rue s'affiche et le curseur de la souris se transforme en accélérateur, en freins et en volant. Gare aux virages pris à plus de 40 miles à l'heure ! De même, il se révèle préférable de respecter la signalisation. On pense immanquablement à *Chicago 90* — un soft de Microïds — mais en version cool.
Police Quest 3 apparaît finalement comme un jeu très légaliste mettant en scène une police idéale. Chaque intervention dans la ville fonctionne comme un petit jeu d'aventure à l'intérieur du soft.
A charge pour le joueur de faire respecter la loi sans semer la terreur dans toute la région !



Cinq disquettes 5"1/4 Sierra-On-Line pour PC et compatibles. Existe sur ST, Amiga et Macintosh. **B.J.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	4
ANIMATION	4

MICROS MM

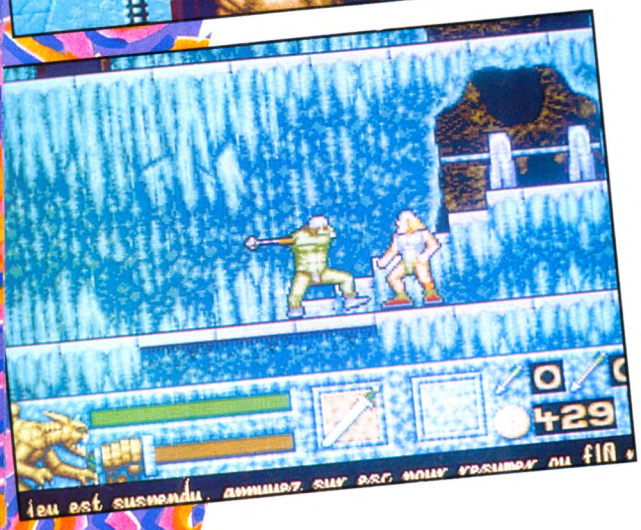
BARBARIAN

14/20

Où l'incorrigible barbare, fasciné autant par l'éclat des thunes que par l'auréole de la gloire, vend sa peau tannée de corps franc à celui qui paie le mieux.

Le plus offrant étant cette fois Psygnosis (qui compte bien profiter du succès du premier épisode pour ramasser un bon paquet à l'occasion de la sortie du second), notre ami Hegor rempile donc et affronte une nouvelle fois l'ignoble Necron (Oscar 1991 du Meilleur Méchant, Palme d'Or du Festival des Mercenaires d'Ille-et-Vilaine, Enfoiré de Platine à *La nuit des fumiers*).

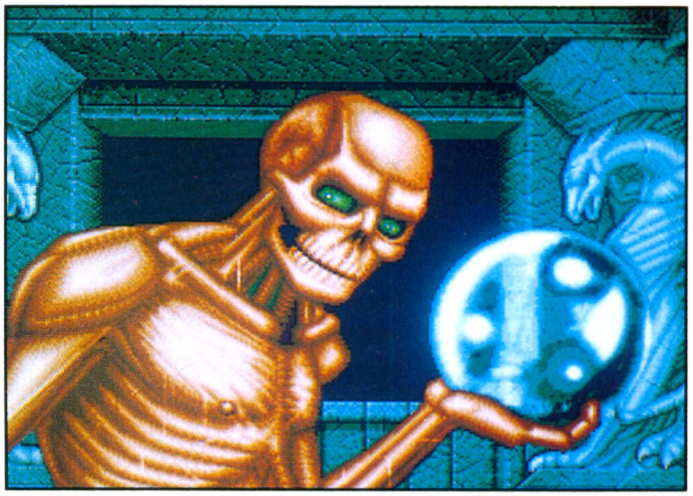
La bagarre se déroule à travers une demi-douzaine de niveaux (soit environ sept cents écrans !) et notre barbare devra d'abord se farcir les sbires de son adversaire par forêts, cavernes, villages, châteaux, monts et vaux avant de débouler colère dans le temple de Necron pour la confrontation finale.



Du pain sur la planche mais Psygnosis a promis à Hegor 5 % sur les ventes du soft ! Il n'hésite donc pas à courir, sauter, effectuer des roulades, balancer de violents coups de poings ou d'épée, et utilise un grappin pour accéder aux corniches les plus élevées — le tout avec une rapidité stupéfiante. Mieux, le gaillard se laisse désormais diriger au joystick — bien plus pratique que le système d'icônes presque injouable employé dans le premier épisode, même si sa façon de sauter reste franchement un peu bordélique !

Courageusement, notre ami devra faire face aux dangers du terrain (stalactites qui se décrochent, sol qui s'effrite, pièges...) ainsi qu'à une

2



cinquantaine de monstres animés de mauvaises intentions, et bien animés tout court (les archers prennent leurs flèches dans le carquois et arment avant de tirer). L'argent récolté sur les cadavres des ennemis permettra à notre ferrailleur forcené de s'équiper plus efficacement quand sa route croisera un magasin. Mais attention, un petit gnome vert apparaît régulièrement pour tenter de lui piquer ses sous (entre cet homoncule et les pirates qui sévissent sur Amiga, il ne va pas lui rester grand-chose).
Moins beau, mais sans doute plus profond que les autres softs de Psygnosis, ce jeu d'aventure/action bénéficie bien sûr des spécialités maison, avec une intro spectaculaire (un sorcier doté d'un hideux visage de démon arrache son masque... Aïe ! c'est guère mieux en dessous) et une musique très réussie (flûte de Pan façon *Ushuaia*...
Après la chouette d'*Agony*, Psygnosis reste dans les nocturnes frappés avec Nicolas Hulot).
Je terminerai cet articulet en ayant une pensée émue pour Hegor, qui nous montre à quel point la vie d'un héros de jeu vidéo confine au martyre ! Et je ne vous parle même pas des terribles souffrances endurées par les erreurs de la nature... Héhéhéé !

Une disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	3

ROBOZONE

8/20

Suite à une catastrophe écologique, l'humanité a déserté la terre ferme pour la mer.
En attendant une diminution de la pollution, des robots gardiens — les Wolverines — ont été détachés à l'entretien des restes infectés du monde civilisé. Hélas, des éléments criminels — et tout dernièrement des robots insectoïdes — ont réussi à détruire tous les robots protecteurs sauf un, le vôtre.
Au travers de trois phases de jeu, vous allez devoir essayer de contrer la menace des tas de ferraille adverses, les Scavengers. Il vous faudra explorer dans un premier temps les ruines du métro et le réseau de tunnels qui s'y connecte. Profitez de votre excursion souterraine pour améliorer votre robot avec les pièces et armes qui parsèment ces bas-fonds, et prendre soin de votre précieuse existence en survivant tout bonnement aux multiples attaques des insectoïdes et humains cavernicoles... L'action se déroulant en deux dimensions selon un scrolling horizontal assez fluide.
Dans un deuxième temps, vous avez enfin rallié la surface et son air pourri. Nécessité donc d'affronter les ennemis (qui traînent leur misère en 3-D dans les rues de New York) avec un seul but en tête : trouver les pièces qui permettront de reconstituer l'ordinateur des Wolverines.
Enfin, le dernier tableau vous conduira dans le Saint des Saints ennemi : le four où sont fabriqués les Scavengers — à vous de le détruire en une explosive apothéose !
Nanti d'un graphisme sombrement quelconque, d'une partie sonore banale et d'une maniabilité douteuse, *Robozone* fait pâle figure dans la logithèque d'action ST.
ImageWorks nous avait habitué à beaucoup mieux...

Deux disquettes ImageWorks pour Atari ST.
Egalement disponible sur Amiga, PC et compatibles et Amstrad CPC.

Philémon Trex

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

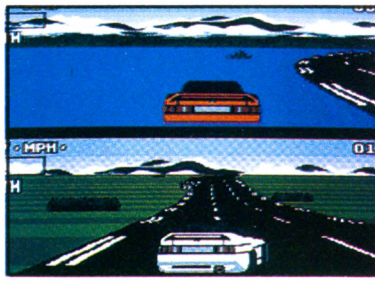
INTERET	2
GRAPHISMES	1
SON	3
ANIMATION	2

MICROS

LOTUS 2

19/20

On m'appelle Bredin des Voies, je m'en vais par rallyes et charrois... polluer des sentiers où l'herbe ne repoussera pas. (C'était le moment écologiste de Micro News.)



Si vous êtes un vieux routier de *Lotus Turbo Esprit Challenge*, dont ce logiciel constitue la suite tant attendue, vous risquez fort d'être surpris...

Vous remarquerez d'abord que votre véhicule préféré est désormais décapotable, mais c'est loin d'être la seule raison pour laquelle cette séquelle décoiffe... Les obstacles vous sembleront étrangement doux, les chocs avec les autres voitures pas plus violents que des pets de mouche, la conduite plus souple mais moins réaliste et les sorties de route ne vous stopperont plus irrémédiablement. Bref, il est possible de foncer dans le tas sans la moindre appréhension! On croit d'abord à un bogue, mais c'est en réalité le principe même du jeu qui a changé...

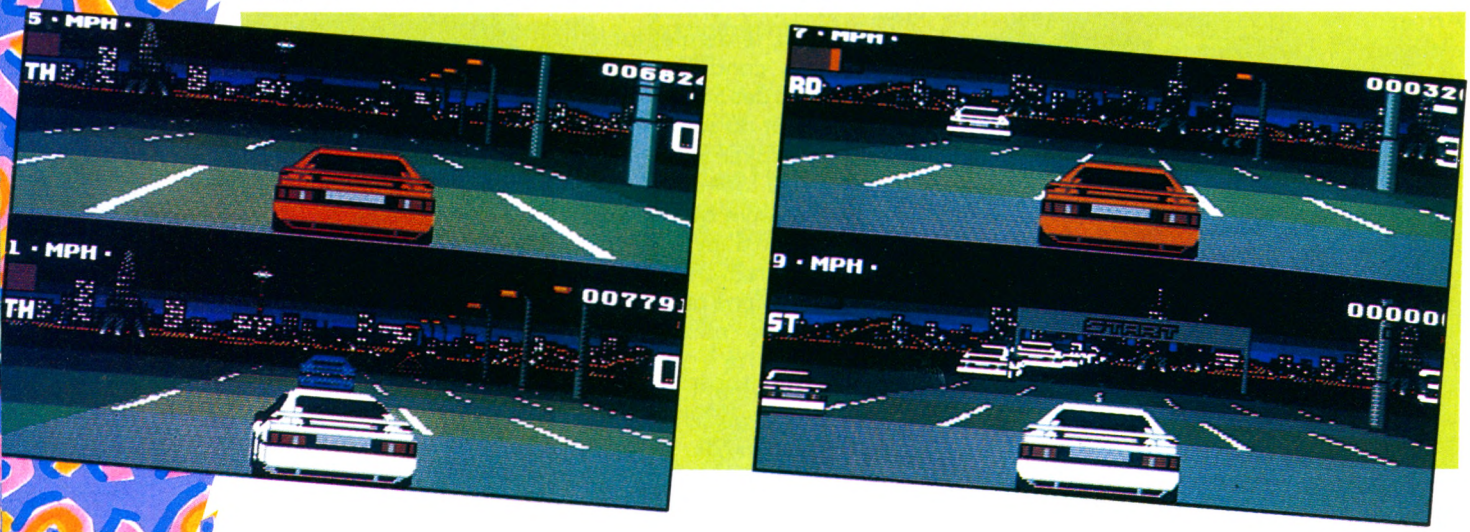
Plus question d'arriver le premier à l'issue de plusieurs tours sur des circuits fermés... Il faut rallier en un temps (très) limité les étapes de parcours composés de plusieurs segments. Désormais, votre véritable ennemi, c'est le temps ! Le stock-car au magasin des accessoires donc (même si les autres concurrents ne s'en privent pas !) car le moindre choc vous ralentit sensiblement.

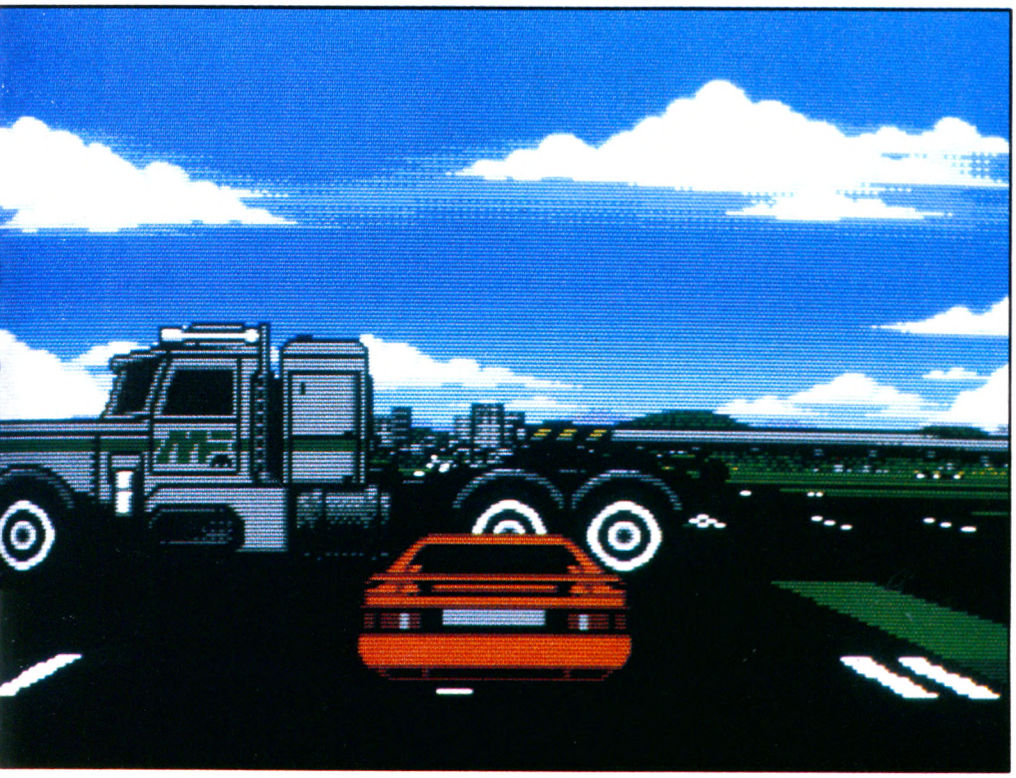
Les obstacles n'arrêtent pas la mécanique mais provoquent des déviations et vous balancent de l'autre côté de la route. Si vous heurtez deux ou trois véhicules successivement, la voiture prend des allures de boule de flipper et vous devrez faire preuve de beaucoup de sang-froid pour reprendre le contrôle !

Il faut donc se rendre à l'évidence : *Lotus 2* réclame tout autant de finesse (si ce n'est plus...) dans la conduite que l'épisode précédent.

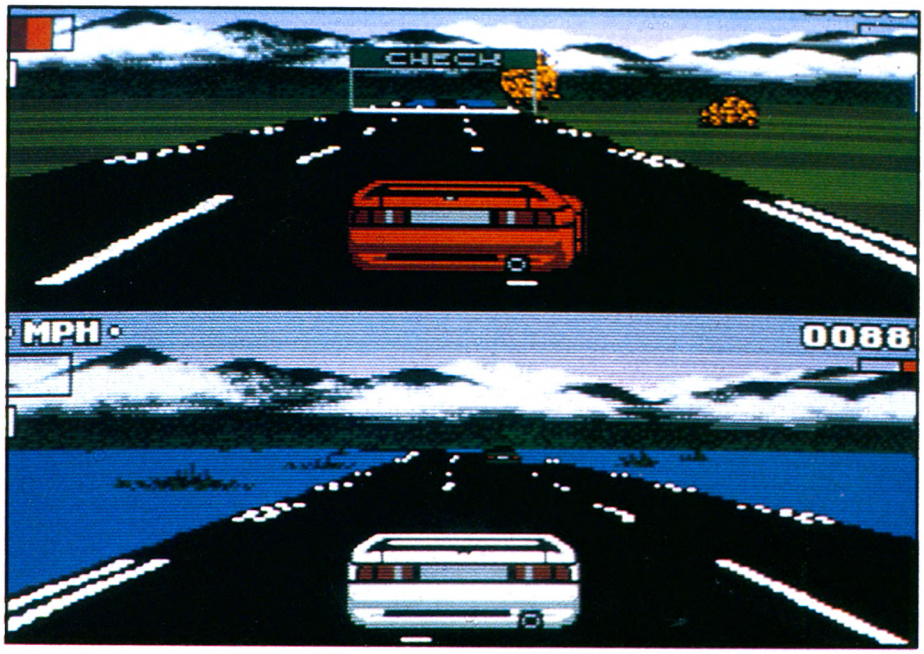
Certains parcours ressemblent à de véritables montagnes russes, et sont jonchés en plus d'obstacles divers (flaques d'eau, rochers, buissons, troncs d'arbres, verglas...), sans compter les bolides des concurrents parfois difficiles à doubler (méfiez-vous surtout des bleus !).

Les huit niveaux disposent de caractéristiques qui vous obligent à adopter une conduite spécifique. Dans le premier — la forêt — vous apprendrez par exemple à utiliser comme tremplins les troncs d'arbres qui traînent sur le sol, afin de sauter par-dessus les flaques d'eau qui vous barrent la route. Le second, sans doute le plus hard, vous laisse libre d'emprunter une auto-





route, même à contresens (ce qui arrive en face de vous lance alors des coups de klaxon désespérés !), tout en passant entre les roues de gigantesques trucks qui vous coupent le chemin de droite à gauche !
Vous traverserez également des marécages et une route presque complètement inondée, un désert plein de broussailles et dépourvu des indispensables panneaux qui signalent les virages, un paysage enneigé parsemé de plaques de verglas (ici, pas question de virer serré en cinquième !), ou bien encore un violent orage qui déverse sur vous des trombes d'eau et rend la chaussée glissante (de quoi vous dégoûter d'avoir acheté une décapotable !).
Mais on retiendra surtout la conduite de nuit ou par temps de brouillard — très délicate puisque les signalisations et la route ne vous apparaissent qu'au tout dernier moment !
La difficulté, assez élevée, se trouve heureusement tempérée par un système de mots de passe qui permet de reprendre la course au niveau de son choix. On retrouve aussi des options très pratiques comme différents modes de contrôle du véhicule, la possibilité de jouer à deux (écran divisé en deux parties) et même à quatre (en reliant deux ordinateurs) !
Cette fois, en mode un joueur, l'image occupe la totalité de l'écran (seulement la moitié dans la version précédente).
Quant à la musique qui accompagne le jeu, elle se révèle brillante et pleine d'humour, et chaque niveau dispose d'une ambiance sonore particulière (pluie, criquets dans le désert, crissement des pneus, klaxons à vriller les tympans, son étouffé dans les tunnels...
Les auteurs ont même réussi à recréer le vacarme provoqué par une voiture roulant sur la neige).
Même si *Lotus 2* peut sembler moins "fin" que son prédécesseur, on peut féliciter les programmeurs de Gremlin d'être allés au-delà d'une simple disquette de scénario dotée de nouveaux parcours... Car en délaissant un peu le réalisme au profit de l'arcade pure, ils ont conçu un jeu complètement différent et en définitive beaucoup plus excitant !



Une disquette Gremlin pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	5

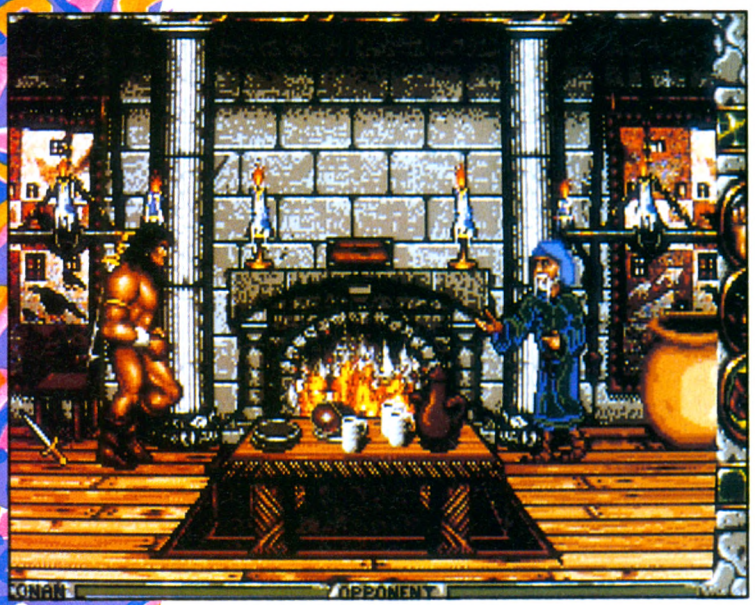
MICROS

CONAN THE CIMMERIAN

19/20

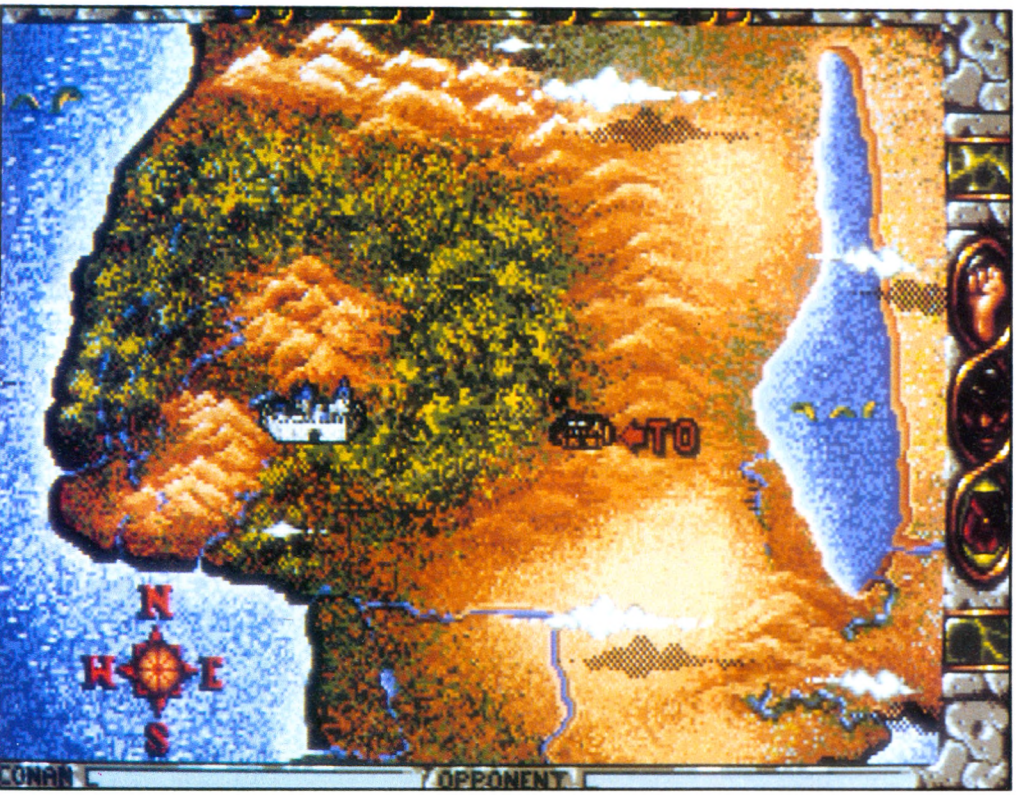
Dans un soft qui rend tout le mythe Homme âne, Conan le Cimmérien poursuit à la Thrace le torréfacteur de sa doulce compagne.

L'histoire se déroule aux âges obscurs qui virent l'Atlantide engloutie par les flots tandis que se levaient les fils d'Aryas (du sanscrit *arya* — les nobles —, d'où le terme "aryen" et le nom d'un état indien : Haryana).
Très loin, dans les contrées froides et solitaires du Nord, arrive Conan le Cimmérien — qui convoite le trône des Hyperboréens. Mais son aventure commence bien auparavant, alors qu'il n'était qu'un forgeron costaud qui battait le fer à Irskuld. Un jour, Thot Amon, grand prêtre du culte de Set, razzie le paisible village et, jetant un sort à haut voltage, carbonise aussi sec la compagne de Conan. Funeste bavure : le veuf éploré n'aura de répit que lorsqu'il en aura décousu avec l'auteur de son infortune.
Une fois de plus, on retrouve une situation classique : à savoir une contrée perdue en des âges immémoriaux, avec un barbare aux origines mystérieuses (les historiens vous confirmeront que les Cimmériens envahirent la Lydie au 7ème siècle avant notre ère) et un méli-mélo de légendes celtiques, d'allusions égyptiennes et de théories nietzschéennes plus ou moins bien comprises... Secouez le tout bien fort, assaisonnez d'un zeste de passionnel (Conan serait-il parti bille en tête si une belle Cimmérienne autre que sa compagne avait été torréfiée ?) et vous aurez là les ingrédients suffisants et nécessaires pour une grandiose saga style



heroic-fantasy. Et pourtant, de chaos en fins de règnes, de barbares en anges exterminateurs, le genre tient bon et possède ses inconditionnels. Que trouveront-ils dans *Conan the Cimmerian* ? D'abord une étonnante introduction... A la cavalcade des chevaux du méchant Thot sur fond d'Himalaya numérisé, le tout rendu dramatique par une musique qui vrille l'esprit, succède la scène bucolique où l'on voit notre barbare bodybuildé frapper sur l'enclume tandis que sa compagne, fessue et court-vêtue, lave le linge à la rivière au rythme des coups de marteau que c'en est érotico-lubrique en diable. L'affreux Thot, prompt à renvoyer la trémoussante lavandière aux enfers, surgit comme l'incarnation furieuse d'un intégriste antiporno.

Par la suite, Conan se retrouve à Shadizar, une cité étrange qui mêle une architecture néo-romano-celtique à des costumes bagdadéens empruntés à *Sindbad le Marin*.



Dépaysement garanti... En VGA 256 couleurs, c'est beau comme de l'antique, avec des matières et des détails digne des tapis persans. Le sprite énorme et musclé du Cimmérien transplanté déambule dans les rues d'un pas rapide quoiqu'un peu saccadé. Lorsqu'il rencontre un natif, il a le choix entre se battre ou se renseigner, chacune de ces options débouchant sur un choix plus précis.

Visitant des chaumières et des temples où il ramasse un viatique en pièces d'or et tout l'attirail qui, jusqu'au trône, assurera le succès de sa quête, il rencontrera des dizaines de personnages hauts en couleur et devra se battre bien souvent. Le tout au son d'une musique qui n'est pas sans rappeler celle du dernier *Might and Magic*.

De par ses tableaux plus somptueux les uns que les autres, *Conan* se place dans la lignée de ces grands softs qui mettent en avant l'ergonomie (il se joue entièrement à la souris) — avec en prime des graphismes dignes des enlumineurs médiévaux et des thèmes musicaux variés. Une réussite !

Deux disquettes HD, ou six disquette 5"1/4 Virgin Games pour PC et compatibles. B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	4
ANIMATION	5

MICROS

STRIKE 2

17/20

Le temps des grandes chasses vient à point nommé. Faudra-t-il se résoudre à mourir seul? Pilote de vaisseau galactique, il est plus tard que tu ne penses...

La galaxie est peuplée de quatre races — les humains, des reptiles, des insectes et des humanoïdes — qui se livrent des guerres sans merci. Libre au joueur de choisir son camp... Il aura ensuite le choix entre quatre engins aux performances variées. Le sol vallonné se trouve parsemé de lacs, de canaux et de montagnes enneigées dans le décor terrien ; il est tout en couleurs fluorescentes chez les insectes et métallique chez les humanoïdes.

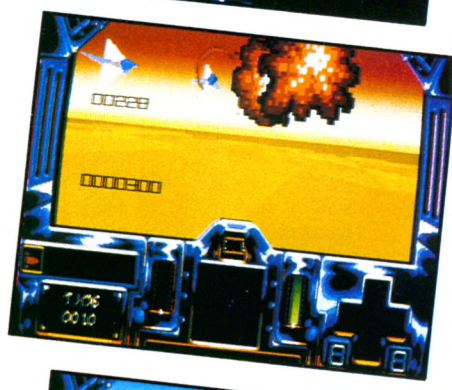
Hybride de *Starglider* par son vol au ras du sol et de *Stellar 7* pour le tir tous azimuts, *Strike 2* offre du jeu une vision schizoïde : on trône dans le vaisseau, et le vaisseau qu'on voit dehors est le sien. Situation lacanienne, certes, mais qui offre des spectacles grandioses de combat aérien. Contrairement aux apparences, une vitesse de croisière élevée ne constitue pas un gage de survie. Choisissez plutôt un chasseur qui sache faire de brusques volte-face et dont le blindage soit assez solide pour encaisser les tirs adverses.

Le crash au sol se révèle impossible — fort agréable : on peut filer à fond la caisse au ras des collines ou foncer au plus profond des canyons en toute impunité. En revanche, les collisions ne pardonnent pas.

Strike 2 apparaît comme un véritable festival où s'entrecroisent action et imagination : les armes, les accessoires et surtout les ennemis ont été admirablement diversifiés. Et le gros des troupes est constitué par des vagues de jets rapides, mais le vrai danger provient des blocs de protomatière qui d'un seul coup en veulent à votre vaisseau, de saboteurs qui digèrent vos installations au sol, de rochers erratiques qui explosent en éclats meurtriers. De mission en mission, le valeureux pilote peut équiper efficacement son engin, augmenter son autonomie de vol ou sa résistance...

Le jeu à deux sur des PC séparés figure dans les possibilités. Gare cependant aux risques d'être descendu par son propre compagnon ou de heurter son engin — la distraction n'est pas de mise aux commandes d'un tel engin !

Doté de graphismes chatoyants, *Strike 2* remplit parfaitement son contrat : voilà un soft d'action sur lequel se défouler d'une rude journée de labeur se révèle un véritable régal.



Une disquette Millennium pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga et Atari ST.

B.J.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	4

HUDSON HAWK

17/20

Contrairement aux gros sabots du film qui l'inspire, ce jeu de plate-forme plutôt sympa fait dans la subtilité et le raffinement... Vous ne l'auriez pas cru, hein ?!

Les sprites des personnages sont remarquablement bien animés, et l'écran (en format CinémasScope) offre des graphismes somptueux et artistiquement colorés.

Un minimum de réflexion s'impose et vous incite à utiliser le décor qui vous entoure, en rebondissant sur les ressorts comprimés d'un canapé ou en empilant des caisses pour parvenir jusqu'à une corniche élevée. Vous incarnez un séduisant cambrioleur chargé de subtiliser des objets d'art à travers trois niveaux envahis de pièges, de gardiens et d'alarmes. Et chaque fois que vous entrez dans le champ d'une caméra de surveillance ou que vous déclenchez une sonnerie, vos points de vie dégringolent — on peut toujours désactiver l'alarme en balançant une balle dessus...

Ouais... sa trajectoire varie en fonction des meubles sur lesquels elle rebondit, mais on s'y fait ! Après quelques essais, on peut l'utiliser pour se débarrasser des gardiens ou appuyer à distance sur une plaque de pression qui déclenchera l'ouverture d'une porte ou l'appel d'un ascenseur.

Ah, les gardiens... Certains arborent des revolvers, d'autres vous assènent de hargneux coups de gourdin ; un petit malin vous prend en photo (pause dans l'action, flash et photo noir et blanc !) ; enfin un bambin qui circule à tricycle vient vous rouler dans les jambes... Sans parler de ce maudit clébard qui a la fâcheuse manie de vous choper par le fond du pantalon ! Un coup de poing suffit pour se débarrasser de la plupart d'entre eux, mais d'autres réclament une véritable réfection du portrait...

Dommage que les commandes du personnage principal soient si imprécises... Il ne saute que de travers et subit les effets de la force d'inertie quand il court, mais aussi quand il marche ! Les animations, désopilantes et dignes d'un Tex Avery font beaucoup pour le charme d'*Hudson Hawk*, mais entraînent un évident manque de jouabilité : si vous ordonnez au personnage de se jeter à terre en pleine course, il faudra attendre qu'il freine avant de pouvoir ramper. On finit quand même par s'habituer au maniement du Hawk et la progression devient alors passionnante et aisée, grâce à une difficulté bien répartie.

La boîte contient en prime une casquette de baseball qui vous donnera le look d'Otto, le faux frère allumé d'*Un poisson nommé Wanda*...

Une disquette Ocean pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	5
SON	5
ANIMATION	3

MICROS

SMASH TV

12/20

Ça vous dirait de faire le candidat de jeu télé ? Avec l'inévitable costard à nœud papillon, la petite moustache, le brushing crétin et le petit carton avec votre nom marqué dessus, comme en CM2 ?

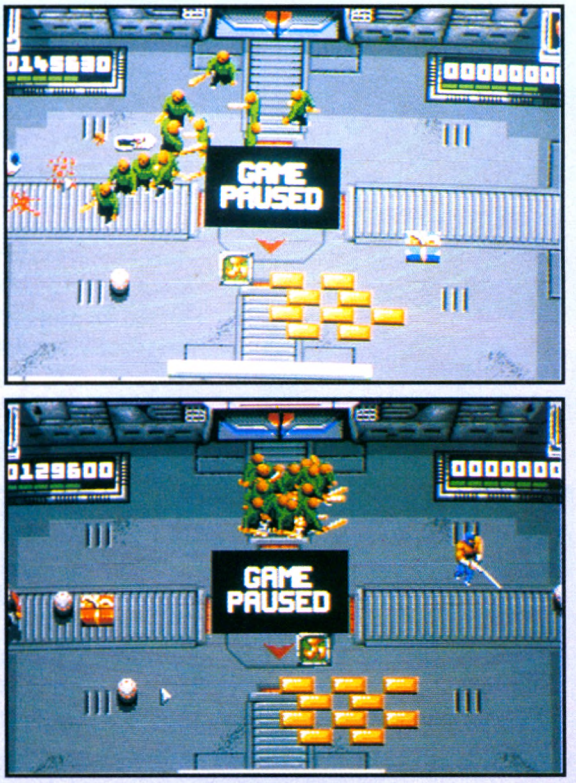
A peine avez-vous posé le pied dans l'arène métallique qu'une horde de voyous vous tombe dessus... Vous passez brusquement de *Sacrée Soirée* à *Soirée Ça Craint* ! Les gaillards ne sont armés que de battes de base-ball, mais attaquent à trente contre un... N'ayez donc aucun remords à employer le lance-flammes et le bazooka ramassés à terre pour leur donner une leçon... Plutôt comique de voir tout ce petit monde se bousculer dans l'espoir de participer à votre lynchage... A peine avez-vous repoussé une vague qu'une deuxième entre par une des portes avec une férocité et un désordre qui rappellent les multiples assauts menés par les habitants du village d'Astérix contre les Romains .

Tous ces rigolos ne constituent qu'une infime partie des dangers qui vous guettent... Des mines disposées sur le sol rendent la fuite difficile et ne laissent parfois de vous qu'un œil arraché et une basket au milieu d'une mare de sang ; des salopiauds planqués dans les batteries de DCA incrustées dans les murs vous canardent ; d'autres vous attaquent carrément avec des tanks... Sans vous parler des monstres de fin de niveau...

Heureusement, les arènes renferment aussi de quoi se défendre (shurikens tournoyants, triple tir, smart bomb, grenades, baskets pour courir plus vite etc.) et, comme dans tout jeu télévisé qui se respecte, des dizaines de cadeaux à gagner (magnétoscopes, grille-pain, chaînes hi-fi...).

Malgré cette overdose d'action *Smash TV*, un peu trop répétitif, devient rapidement lassant. De plus, la jouabilité laisse un peu à désirer : difficile de s'éloigner de l'adversaire tout en l'assaisonnant... Une pression sur les touches du clavier permet de bloquer ou d'inverser la direction de tir, mais l'action apparaît tellement rapide et les ennemis si nombreux qu'on n'a pas le droit de quitter l'écran des yeux ! Autre solution, utiliser deux joysticks pour un seul joueur, le premier servant à déplacer le personnage, le second déterminant l'angle de tir. Mais cette solution nécessite l'emploi de joysticks à ventouses — techniquement hasardeux, à moins de se mettre à deux pour contrôler le personnage.

Puisqu'on peut jouer à deux en même temps (chacun dirigeant un personnage différent), le mieux consiste en fait à jouer carrément à quatre (deux tirent et deux dirigent) avec un dédoubleur de joystick... Franchement la panique, mais d'un marrant ! Assez — j'ai tellement, tellement mal aux côtes...



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	2

Une disquette Ocean pour Amiga et Atari ST.

M.L.

WRESTLEMANIA

13/20

Wrestlemania vous propose d'incarner, au choix, une des trois plus fameuses vedettes de la World Wrestling Federation. Notre préférence ira sans hésitation au colossal et célébrissime Hulk Hogan, plutôt qu'aux deux autres (Ultimate Warrior et British Bulldog) — qui ont l'air de tantouses bariolées.

On a ensuite le choix entre le mode match ou le mode entraînement... Ce dernier, qui oppose deux joueurs, se révèle de loin le plus passionnant et justifie à lui seul l'achat du soft. Même si la variété des coups disponibles se révèle plutôt réduite, c'est la rigolade assurée ! Pour assener la "prise spéciale" particulière à chaque lutteur, il suffit de secouer le joystick comme une brute lorsque les personnages s'empoignent... Celui qui obtient la barre d'énergie la plus haute prend le dessus sur l'adversaire et exécute sa botte secrète. Primaire mais défoulant...

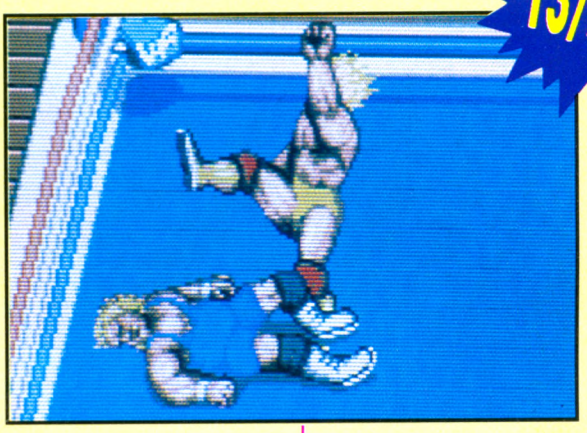
Le mode championnat vous propose d'affronter cinq adversaires issus de la W.W.F. (Million Dollar Man, Sergeant Slaughter, Warlord etc.) et contrôlés par l'ordinateur. Ça paraît peu pour gagner le pompon mais sachez qu'il se révèle déja presque impossible de venir à bout du second adversaire, Warlord...

En effet, au petit jeu du secouage de joystick, l'ordinateur se révèle de toute façon le plus balaise et le manque cruel d'options stratégiques vous laisse bien peu de chances de remporter la victoire.

Avant toute chose, expédiez rapidement la traditionnelle séquence de présentation des combattants, avec les insultes de circonstance (vous avez le choix entre seulement trois répliques cinglantes... Le cerveau d'un catcheur est des plus limités).

Bonne surprise, pour une fois les adversaires ne sont pas représentés par trois pixels foireux mais arborent presque la même tronche sur le ring que lors des présentations. Même si la jouabilité, plutôt médiocre, rend certains coups difficiles à exécuter, on arrive à s'élancer dans les cordes pour prendre de l'élan, grimper sur les poteaux pour aplatir l'adversaire ou descendre du ring pour saisir une chaise et s'en servir comme gourdin. En dehors des prises spéciales (une seule par joueur), les quelques techniques disponibles se limitent à des coups de poing, de pied et des sauts chassés — un peu décevant !

En dehors des cris (digitalisés) de la foule, et de l'unique "Ouch !" poussé par les costauds à chaque pain reçu, les effets sonores se limitent à des bruitages fonctionnels. On pourra regretter aussi le silence quasi religieux qui règne sur le ring et dans la salle entre chaque empoignade. De plus, les graphismes assez grossiers semblent tout droit sortis d'une console 8 bits et n'exploitent pas les capacités de l'Amiga. *Wrestlemania* accumule donc pas mal de défauts (d'antiques logiciels sur Apple 2e étaient déjà bien meilleurs à leur époque), mais comme c'est pour le moment la seule simulation de catch disponible sur Amiga et Atari ST...

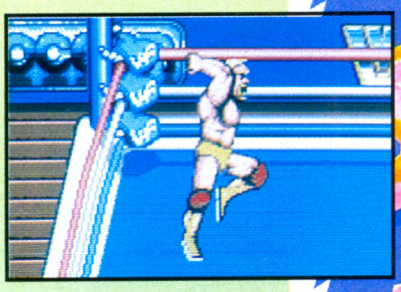


APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ...3
SON 3
ANIMATION ..3

Une disquette Ocean pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST, PC et compatibles.

M.L.



MONA LISA S'ECLATE OU LE GRAND JEU

Salut à tous !
Vous qui êtes comme nous à la recherche de l'*aleph* et pensez le trouver sous le pied d'un renne, rappelez-vous que le Père Noël est une ordure et que jamais Job ne dormit sur un lit de biopuces...
Le rite de passage de la nouvelle année demeure sur sa maison cadente comme un prêt, comme une ludothèque non amortie.
Car le fin sourire de Mona Lisa vaut, en Occident, la jubilation intérieure du Bouddha, l'énigmatique langage de ses lèvres.
L'histoire lui donnera raison, et les consoles bouffe-ront la queue du Serpent sans plumes, habitant du joystick qui croit soulever le monde.
Sans compter la peau chagrine des valets d'alarme qui rêvent de passer pour les hérauts de la renommée en infectant les jeux d'arcane.
Mais ce qui est en haut est comme ce qui est en bas, et le golem des révisions déchirantes les attend aux portes de l'enfer. Assez prophétisé, passons à l'essentiel...

NINTENDO

TAHADDI-AL-BURAN

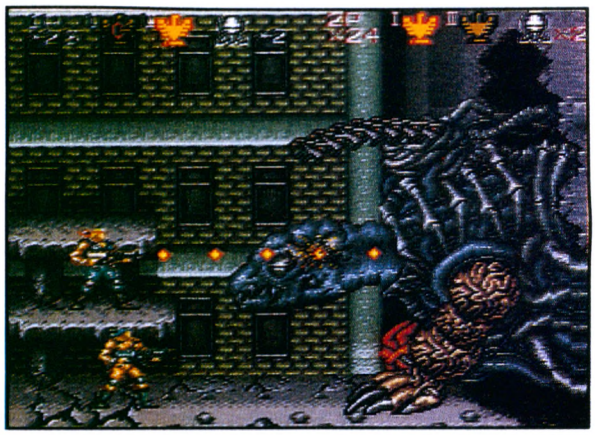
"Epreuve ultime pour laquelle il ne saurait y avoir d'appel — en général parce que son issue est la mort." (Lexique de l'Imperium)

Toujours aussi déconcertant, le géant japonais prépare sa contre-attaque sur tous les fronts... Notamment sur le marché européen... Ca y est, c'est confirmé : la Super Famicom arrive dans notre beau pays.
Il s'agira bien d'une Super Famicom (donc au look japonais) mais la machine portera le nom de **Super Nintendo**, dans une volonté de suivi évident — en référence à la Nintendo 8 bits. La machine sera disponible à partir du premier avril 1992 au prix de 1 490 F. Livrée avec **Super Mario World**, elle ne sera évidemment pas compatible avec la Super Famicom version japonaise et encore moins avec la Super Nes américaine. Une fois encore, le démiurge du jeu vidéo va frapper fort et ne laisser que des miettes à ses adversaires.

Nintendo City News

Abondance de biens ne nuisant pas, des USA au Japon et jusqu'en Europe, tout le monde présente ses nouveautés... Mais commençons par le pays créa-

Final Fight



Contra Spirit

Après la série télévisée, voici le jeu... **Ken**, bien connu de tous parce qu'ayant été déjà adapté sur la Mega Drive, fait son apparition sur la SFC dans un nouvel épisode. **Ken the Survivor Part 5** de Fuji TV reprend tous les person-

Final Fight

teur de notre console chérie, chérie...

Vous vous rappelez sans doute le sublime **Final Fight**, premier jeu de baston disponible sur la SFC. Sachez qu'aujourd'hui, Capcom a décidé de le rééditer en y apportant quelques modifications. Nombreux furent les acheteurs à se plaindre de l'absence de Guy (le kung-fu man tout de rouge vêtu) !

Avec cette nouvelle version, les amateurs du genre pourront enfin défoncer la tronche des vilains en adoptant le style félin de Guy. Seule ombre au tableau encore : toujours pas possible de jouer à deux simultanément ! Dommage, vraiment dommage...

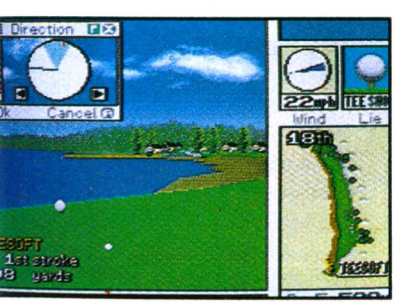
Prévu pour mars 92.

Un peu plus de six mois après sa commercialisation, **Augusta National Golf Club** (de TE & Soft) demeure toujours la seule simulation en vectoriel sur la Super Famicom. Mais plus pour longtemps car l'éditeur nippon — qui à l'époque était le premier à proposer une cartouche dotée d'un coprocesseur arithmétique propre à augmenter la vitesse d'affichage — récidive avec une nouvelle mouture. Cette réalisation disposera d'un nouveau coprocesseur de calcul, encore plus rapide et plus puissant que le précédent. Ce qui laisse présager un temps d'affichage — record — inférieur à une seconde !

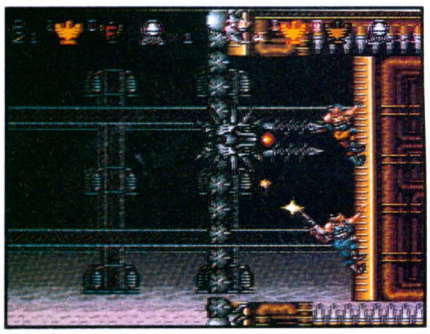
Dans un autre genre (et sûrement plus percutant), voici **Contra Spirit**, de notre chouchou Konami. Suite et non pas fin de la série, ce génial jeu d'arcade mélange avec souplesse et efficacité beat'em up et shoot'em up.

L'aboutissement d'années d'expérience acquises à la force des pixels...

Son principe apparaît fort simple, le(s) joueur(s) doivent pour survivre détruire tout ce qui ce présente à l'écran. Aussi bien les véhicules que les monstres — tout y passe. Grosse innovation, il existe trois vues différentes qui utilisent réellement toutes les fonctions de la machines (zooms, rotations etc.). Tout cela, cuisiné à la



Augusta National Golf Club



Contra Spirit

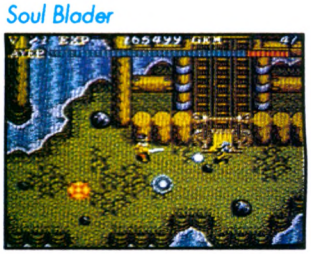
Ken the Survivor Part 5

sauce Konami, nous donne un mégahit que nous avons hâte de tester en long et en large. Disponible courant février 92...

Enix, le créateur d'**Actraiser**, remet le train sur les rails en proposant cette fois **Soul Blader** (pour bientôt). Vous devrez y diriger un demi-dieu dans les dédales d'un monde non plus vierge mais perverti par le mal.

Création et scènes d'arcade entreront en fusion pour un soft que nous espérons aussi réussi que le précédent.

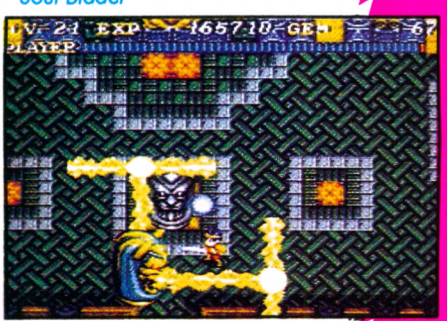
Soul Blader



nages du dessin animé. Deux phases sont à noter : la première — de recherche exclusivement — a de faux airs d'**Y-S** et vous devez y trouver un certain nombre d'éléments pour pouvoir progresser. La seconde nous fait passer dans l'arcade pure ; vous y mettrez à mal une flopée de malfaisants, si toutefois vous voulez vous en sortir. Sanglant et ça sort courant décembre.

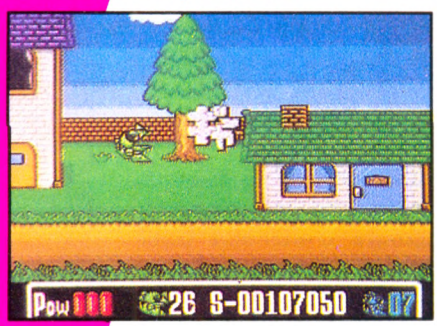
Ach, j'en connais qui vont être contents. Voici ce qui devrait être la plus belle simulation de Formule 1 jamais conçue sur les consoles... **F1 Ugozuno Grand Prix** fera un sacré carton, n'en doutez point ! Elle utilise tout bon-

Soul Blader



nement le principe cher à **F-Zero**, à cette petite différence que l'angle adopté pour la prise de vues se révèle plus réaliste. On pourra sélectionner son écurie (seul ou à deux), le type de moteur, les amor-

F1 Ugozuno G.P.



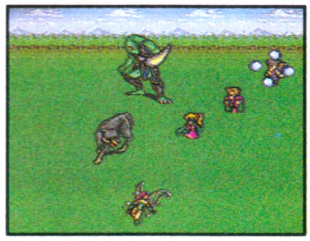
Super Waga Land

tisseurs, les ailerons etc., afin de livrer un duel terrible et sans pitié (chouette !). Du grand art et ça devrait débouler sur nos écrans à la mi-janvier.

Super Waga Land, ça ne vous dit rien ! Pourtant les possesseurs de Game Gear ont déjà eu l'opportunité de jouer avec le petit dragon vert. Il revient, toujours aussi désopilant, sur la Super Famicom pour de périlleuses aventures. Tout aussi simpliste graphiquement que **Jerry Boy**, **Super Waga** se présente comme un jeu de plateforme agrémenté de concours et de quiz destinés à compliquer le déroulement de jeu. Vraiment sympathique et ça devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes.

Les dingues d'aventure qui s'étaient éclatés comme des petits fous avec **Final Fantasy 4** ne vont pas en croire leurs paupières boursouflées... Même s'il ne s'agit pas tout à fait de la même série, ils seront heureux d'apprendre que **Romancing Saga** (troisième volet) fonctionne selon le même principe et qu'on y retrouve pratiquement les mêmes personnages. La partie aventure et les combats itou. D'ailleurs, malgré des graphismes relativement simplets, le le jeu se révèle très vaste et formidablement prenant... Balaises, ceux pour lesquels le soft ne serait que l'affaire d'une semaine — au plus ! Disponible au moment où nous écrivons.

Dans un passé proche, nous vous présentâmes le test de **Solstice** sur la Nintendo. Aujourd'hui Epic/Sony (le créateur de **Jerry Boy**) nous propose pour la SFC un deuxième épisode qui porte le même nom. **Solstice** conserve le même concept mais bien évidemment avec des graphismes beaucoup plus soignés. Espérons qu'il n'y aura pas de ralen-



Romancing Saga

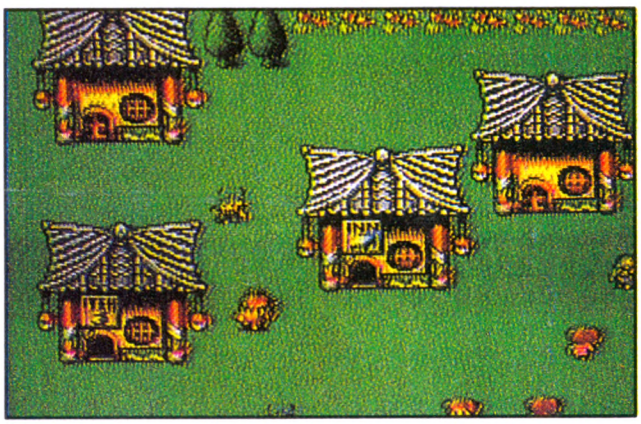
Solstice

tissements — sujet tabou dont généralement on ne parle qu'à mots couverts. Enfin, pour terminer en beauté cet articulet (!), sachez que **Super Chinese World**, testé sur Game Boy dans ce numéro, devrait être disponible au moment où vous vous délecterez de ces news. Il sera possible d'y jouer à deux simultanément.

Les gens de ma race ne s'inclinent pas devant l'impossible !

Sylvain Allain

Super Chinese World



NINTENDO SU

Cette année 1992 va être très riche, très riche pour Nintendo. En janvier débutera le **Super Nintendo Tour**, premier championnat de France et d'Europe du jeu vidéo.

Il durera un an et près de 70 grandes villes seront visitées afin de réunir un maximum de participants, et sélectionner des finalistes qui s'affronteront lors de la grande finale, en décembre à Paris. Mais ce n'est qu'à partir de mars que le Tour débutera réellement, les trois premiers mois étant consacrés à la capitale et ses environs...

Ce que vous avez vu à Supergames

Le Nintendo Tour ?

C'est avant tout un superbe véhicule, constitué d'un des tracteurs les plus puissants d'Europe (en l'occurrence un Renault AE 380) et d'une fabuleuse remorque construite sur mesure pour les besoins . Elle mesure 13,50 m de long par 2,50 m de large... sur plus de 4 m de haut ! Cette remorque peut mettre à jour un podium de 9 mètres, soit une superficie de 100 m2 à laquelle s'additionne une surface évolutive de

PER TOUR 92, ÇA VA FAIRE MAL !

200 à 300 m2 pour les bandes de circulation. Elle comprend un ensemble de 72 postes de jeu différents, équipés tantôt de Nes (ou Nintendo 8 bits) ou de Game Boy.
C'est essentiellement sur les Nintendo 8 bits que se dérouleront les épreuves et plus particulièrement sur trois titres différents, comprenant trois types de jeux virtuellement opposés. On trouvera donc : **Super Mario 3** (jeu typiquement de plate-forme), **Pinbot** (un flipper) et **Dr Mario** (véritable casse-tête et broyeur de méninges). Sachant qu'il se révèle très rare de voir un quelconque joueur maîtriser ces trois domaines à la fois, les différences se feront automatiquement sentir — étant donné que les épreuves se déroulent en un laps de temps relativement court (environ +/- 7 minutes).
Les scores des meilleurs joueurs seront enregistrés sur un ordinateur central. Celui qui détiendra ainsi le meilleur score de l'étape sera invité à participer aux épreuves finales, à Paris donc, en décembre 1992.

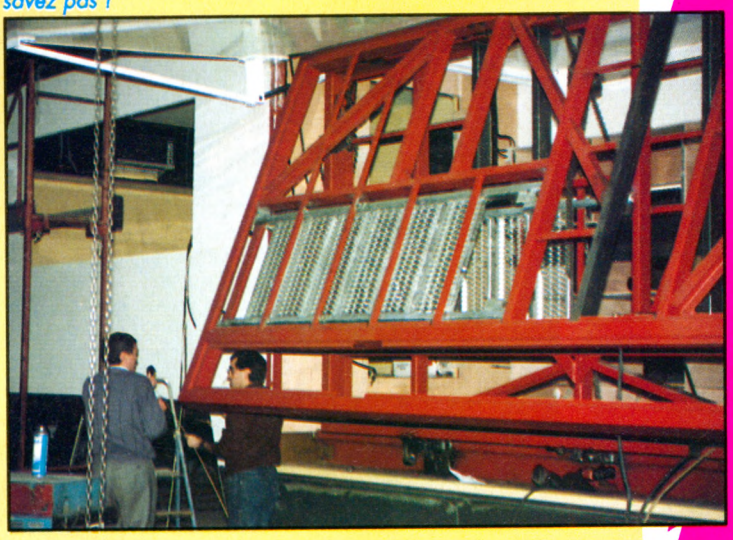
Ce que vous ne savez pas !

Les happy few savent, eux, qu'il y a eu lors de Supergames Show un peu plus de dix mille personnes qui sont passées par le stand Nintendo pour y admirer la fabuleuse salle de jeux ambulante que constituait le camion Nintendo.
Mais sont-ils informés du fait que le camion en question se trouvait encore, quelques heures auparavant, dans les ateliers de conception Augereau...
Lorsqu'on interroge les ingénieurs responsables de sa création, on s'aperçoit très vite que le travail demandé était à la limite de l'impossible.
Impossible cependant n'est pas français, la preuve en est qu'il aura fallu près de 3 000 heures d'usinages, de montages sur mesure et de finitions pour que le monstre soit fin prêt. Assemblé au millimètre et conçu pour recevoir un maximum d'éléments, le camion, une fois paré pour la route, ne pourrait pas être plus dense. Pas un espace — je dis bien pas un espace — n'est occupé par du vide... (très fort hein !), c'est pour dire la défonce des ingénieurs... Une belle bête construite pour le plus grand plaisir de tous !
Merci encore à Nintendo pour ce championnat qui, rappelons-le, débutera fin janvier 92.

S.A.

Ce que vous avez vu à Supergames...

Ce que vous ne savez pas !



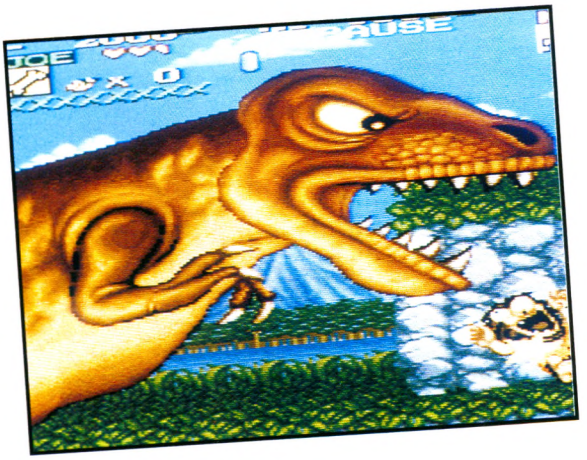
20/20

JOE &

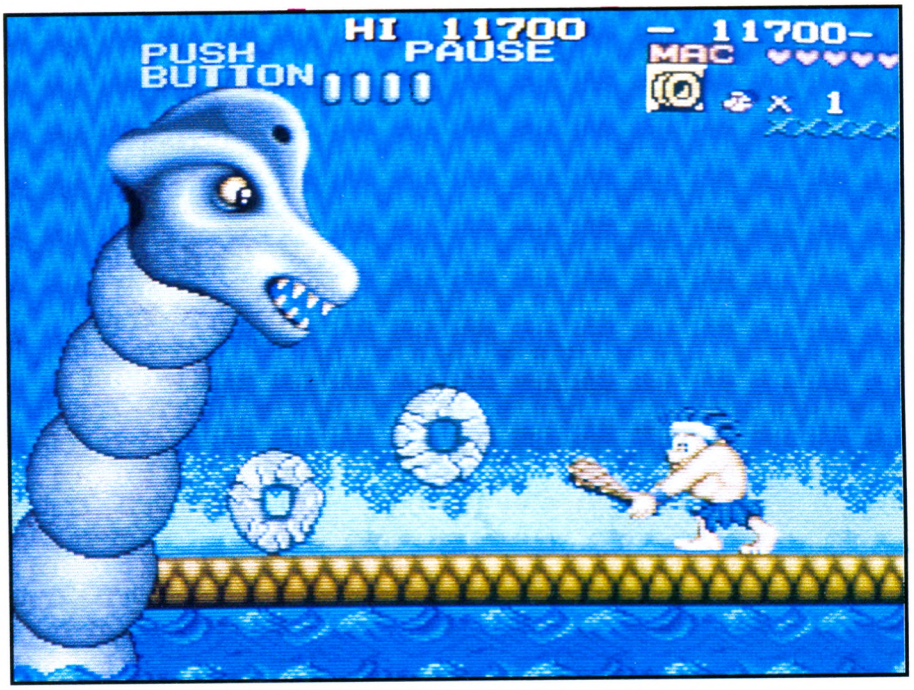
Une balade somme toute bucolique en compagnie de deux joyeux primates qui prennent le temps de vivre pour ne pas mourir idiots.

Entre Master S.A., qui voulait attribuer le 21/20 et mézigue qui optais plutôt pour un modeste mais néanmoins sympathique 19/20, les discussions sur la note furent très âpres (mais depuis on s'est réconcilié car sinon le boulot resterait à l'état d'un végétal immonde). Ah, le test commencait bien et la rédaction toute entière tremblait pour la suite : allaient-ils s'entretuer, ou pire... se péter dessus (quand j'y pense : on a frôlé l'incident diplomatique) ! Heureusement, si nous ne nous accordions pas pour ce qui était de la note, le reste ne fut qu'entente cordiale et accord tacite...

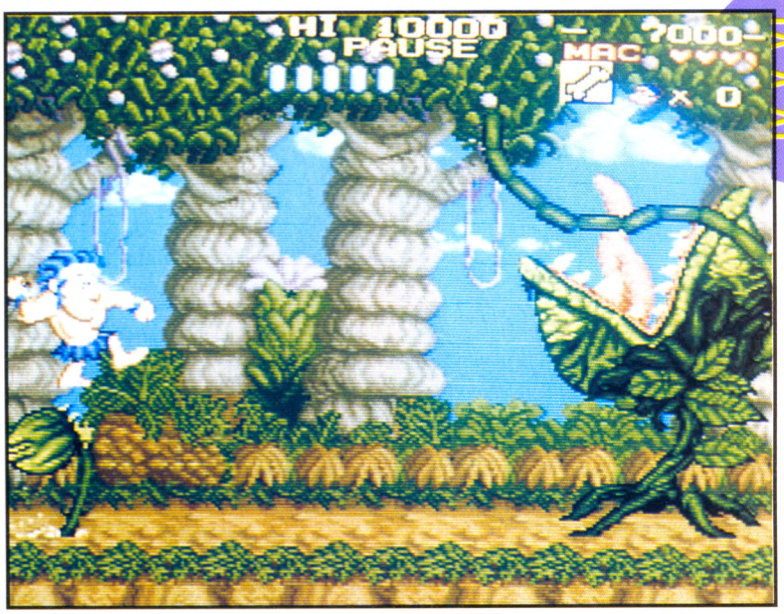
Les décors font dans le merveilleux, les effets sonores pêchent extra et surtout — chose essentielle — les animations apparaissent fluides, variées et... sans ralentissements. Enfin un jeu qui démontre à tous que cet inconvénient, dans un jeu SFC, n'était dû qu'à des erreurs ou des maladresses de programmation ! Ici, que vous jouiez seul ou à deux simultanément, l'écran restera impassible devant un déroulement graphique sans fausse note ni hoquettement aucun.



Se présentant sous la forme d'un jeu de plateforme à scrolling horizontal *Joe & Mac* se révèle comme un vecteur étonnant d'originalité par ses innovations et touchant quasiment à la perfection... Perfection si on laisse traîner son oreille du côté des enceintes et qu'on remarque la multitude de digitalisations vocales aux petits oignons et une bande sonore à faire pisser de joie un vampire à la diète depuis plusieurs siècles. Les innovations ? Si vous faites un peu attention, vous volerez au passage les éphémères expressions qui s'inscrivent sur leur figure de Joe et de Mac dans certaines situations —comme les savoureuses mimiques préhistoriques déformant leurs traits quand ils se mettent à frapper copieusement



MAC



les divers ennemis qui leur tombent sur le râble. A part cela, comme dans tout jeu de plate-forme, vous aurez la posssibilité de ramasser ou de récolter diverses options (armes, nourriture etc.). Tout cela aboutit à une splendeur arcadienne qui nous récompense enfin d'avoir su espérer en la Super Famicom. A ne pas manquer !

Z.BIG.

C'est bien la première fois que j'éprouve la sensation de me trouver devant un véritable jeu d'arcade. Et je peux vous dire que ça change ! *Joe & Mac*, que l'on attendait maintenant depuis plus de six mois is here... Là, entre mes petites menottes d'une fébrilité qui fait chaud à mon panaris.
Ainsi que vous le disait si humblement mon esclave dévoué, plus de ralentissements, la grande autoroute de la vie en vidéo vous est ouverte ! C'est la console du plaisir qui passe... Superbes et géantes animations, effets sonores de haute volée, rien ne manque à *Joe & Mac* pour apparaître comme un mégahit de première bourre.
On peut jouer en duo, chacun dans la peau de l'homo erectus de son choix (attention, ça veut seulement dire qu'il se tient debout, pas qu'il fornique en permanence avec sa femelle).
Tiens, c'est vrai que leurs régulières ont été enlevées il y a quelques jours par une bande d'hirsutes débris poilus... Vous savez ce qu'il vous reste à faire : libérer votre harem sous peine de ne plus jamais déguster de bon petits filetd de dinosaure sur une table de pierre. Alors foncez et pas de quartier, découpez-les en morceaux.
Une franche rigolade !

S.A.

Cartouche Data East (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Nintendo Super Famicom.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 5
GRAPHISMES ...5
SON 5
ANIMATION ..5

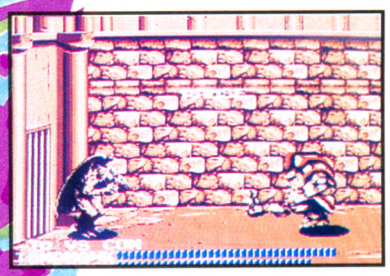
CONSOLES

14/20

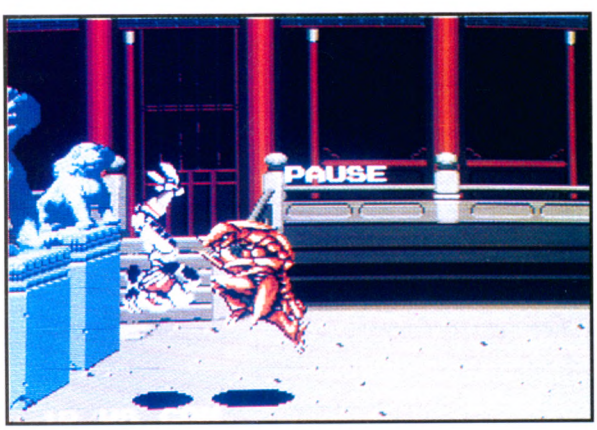
FIGHTING MASTERS

Qu'est-ce que je vais leur mettre, nom d'un chien ! Et personne ne me dira où déposer ma crotte...

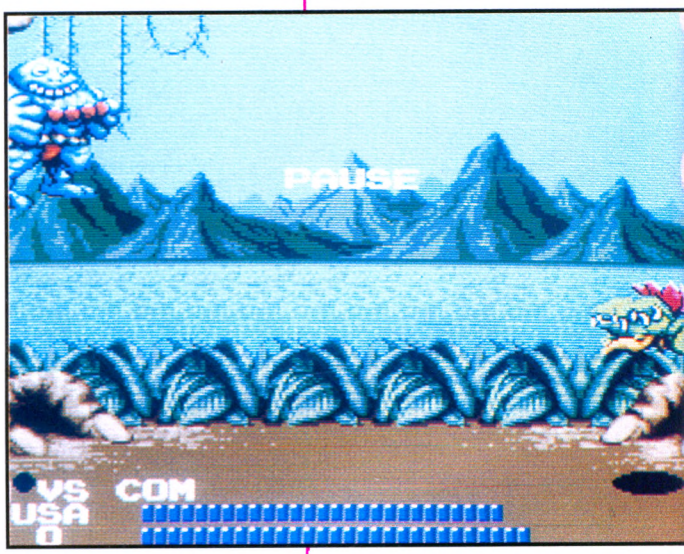
Voilà un beat'em up qui met en scène deux maîtres du combat corps à corps... Avant d'être proclamé champion de l'univers (!??), il faudra mettre au tapis douze combattants aussi coriaces les uns que les autres. Les adversaires viennent de tous les horizons. Au rendez-vous, on retrouve des dragons à l'haleine de feu, des plantes carnivores, des robots dotés de griffes à la Freddy — voire Eléphant Man avec sa trompe...



Selon le personnage choisi, on dispose de coups de poing, de coups de pied ou de prises spéciales pour se débarrasser des gêneurs. Et chaque compétiteur possède une botte secrète qu'il peut utiliser à tout moment sans que cela lui coûte le moindre point d'énergie. Parmi ces coups hors du commun, certains se révèlent plus efficace que d'autres. On peut signaler les coups de poing "Meteor" qui assaisonnent l'autre de directs à gogo, le coup de la toupie — qui fauche tous ceux qui s'approchent de trop près — ou bien le coup paralysant qui assomme pendant quelques instants l'adversaire, vous permettant ainsi de lui infliger les sévices voulus. Au final fight du jeu, on aura affaire à une espèce de minotaure qui connaîtra le même sort que les précédents lutteurs malgré sa détermination et sa force.



Bien qu'intéressant par sa vivacité d'action, *Fighting Masters* fait un peu dans la facilité. On peut finir le jeu en moins d'une demi-heure... Pas vraiment grave : les animations ultrarapides des douze salopards et la variété des décors de fond apparaissent tout à fait correctes. Mouvements et déplacements, bien enchaînés, répondent à merveille à la moindre sollicitation du joypad.



Une jouabilité formidable donc et des techniques spéciales très pourléchées, que demander de plus ?

Cartouche Treco (disponible chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive. L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ..4
SON 4
ANIMATION ..3

EXIL

15/20

Par la barbe du Prophète, moi je préfère Lusignan, Godefroy de Bouillon et... Hugues de Pine à tous les Salah Al-Din !

La nuit tombe sur l'Islam... On aperçoit, sous la lune naissante, les silhouettes des tours de la ville d'Assassin. Non loin de là, sur une colline abrupte, se tient un homme du nom de Sadorer. Il contemple cette cité aux milles délices où il a vécu pendant son enfance. Pendant ce temps, dans la pénombre d'une vallée proche de la ville, des troupes ennemies — sous les ordres du despotique Croisé Hugues De Pine (!??) s'apprêtent à envahir la région. Sadorer, n'écoutant que son patriotisme et sa foi, décide de son plein gré de résister, le vilain !

Il se met à collecter toutes sortes d'informations, d'objets et d'armes auprès des citadins et des marchands et va rencontrer des personnages comme Lumi, une guerrière rapide comme le vent ; Windy, un gros balaise et Fakim, un magicien mystique. Ils vont lui prêter main forte tout au long de son combat contre les soldats de la Chrétienté.

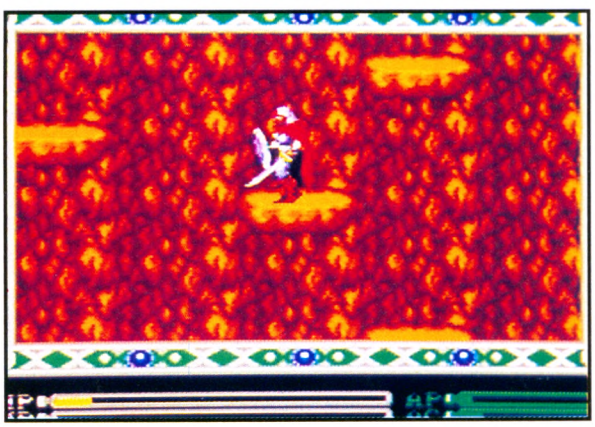
Reste à s'orienter! Heureusement, selon un principe déjà utilisé dans *YS-3*, une carte des lieux (huit au total) se trouve à la disposition des vagabonds. Nos musulmans forcenés devront parcourir le pays de bout en bout et auront à explorer de fond en catacombe (ou comble si on veut) mers de sables, grottes obscures, gigantesques forêts afin de trouver des indices utiles pour la suite de l'aventure.

La majeure partie du jeu se déroule selon une vue à la *Phantasy Star* mais les séquences diffèrent lorsqu'il y a danger. Pendant les phases de combat justement, *Exil* adopte un look de jeu de plate-forme. Epée au poing et bouclier ferme, Sadorer progressera de cavernes en châteaux pour faire leur fête à de redoutables assaillants. Mais manque de pot, il ne pourra pas faire appel à ses coéquipiers durant cette phase. Tout comme dans un véritable jeu d'arcade, il devra sauter, glisser, se baisser pour éviter les pièges que lui réservent les sbires de Pine. Autrement dit, il faudra accomplir un vrai parcours du combattant.

On retrouve les habituels points d'énergie, de magie, de level etc. qui servent à déterminer l'expérience acquise par les protagonistes. Une flopée d'épées et de protections vous laisseront dans l'embarras du choix (les dernières achetées ou trouvées se révéleront de meilleure qualité). Mais le plus courageux des guerriers ne peut réussir sans un tour (de magie) dans son sac (potions revivifiantes, boules de feu etc.). A utiliser surtout en cas de pépin sérieux !

C'est vrai qu'*Exil* est un programme plutôt fascinant et d'une agréable jouabilité. Etait-il nécessaire cependant de faire l'apologie de l'Islam ? On commence comme ça et on finit...

Cartouche Riot (disponible par correspondance chez I.D.E. tél. : 49.39.05.72.) ; pour la console Sega Mega Drive. L.S.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	4
ANIMATION	4

17/20

CHUCK ROCK

Filer le train aux monstres de la préhistoire, ça avait comme une odeur de soufre... Maintenant ça relève de la parfumerie pour évêques trop précieux ! Heureusement qu'on rit à four déployé dans son petit coin...

Le seul héros de la micro à se débarrasser de ses ennemis en leur filant des coups de bide déboule sur console ! A travers cinq niveaux (chacun de cinq secteurs) retraçant de façon comique la préhistoire (désert, jungle, mer, ère glaciaire, réchauffement) le néandertalien bien-aimé renouvelle ses performances sur Mega Drive, avec en plus une jouabilité légèrement améliorée.
Les monstres hilarants figurent toujours au rendez-vous... Certains tenteront de vous dévorer et d'autres vous aideront à franchir des obstacles (le ptérodactyle joue les transports aériens, des serpents, une fois déroulés, constituent de solides ponts et le ventre d'un crocodile repu peut servir de trampoline !). Chuck met également à profit les ressources naturelles en transportant un ou plusieurs gros cailloux dont il se servira comme projectiles pour écraser des bestioles géantes ; comme bouclier pour se protéger d'éventuelles chutes de pierre ou bien encore en guise d'escalier, les plaçant tout en bas de certaines falaises, de façon à atteindre les plates-formes un peu trop élevées.
A la fin de chaque niveau, il affrontera des bestiasses un peu plus comacks que les autres, dont le cerveau atrophié limite les capacités stratégiques (le tricératops se contente de charger tête baissée d'un bout à l'autre de l'écran).
La tronche des animaux préhistoriques vaut à elle seule le détour... Mais le jeu propose aussi de superbes décors (quand Chuck traverse l'ère glaciaire), d'excellentes animations et surtout des énigmes (les accidents de terrains et certains monstres) qui vous obligent à réfléchir et à utiliser ce qui vous entoure plutôt que de sauter comme une brute de plate-forme en plate-forme, en récoltant des dizaines de bonus idiots et d'armes supplémentaires à la con !
Ceux qui avaient pu admirer la version Amiga se souviennent sans doute de la séquence rigolote où Chuck passait sous un dinosaure géant qui lui chiait carrément sur la gueule... Cette scène n'existe plus : les responsables de Sega, le cul bénit par on ne sait quoi et choqués par tant de vulgarité, ont demandé sa suppression... Chez Sega, on trouve normal de faire crever des dizaines de flics dans des souffrances atroces (voir *Terminator*), mais une bouse de diplodocus ça fait désordre... Pipi-caca, pas de ça chez nous ! Exit le colombin malodorant ! On tire la chasse et nib... Drôle de morale les perlouzeurs de Harbor !
Chuck Rock reste toutefois un merveilleux jeu de plate-forme bourré d'humour mais pas du tout crétin (fi des japoniaiseries !), qui vous fera passer des heures et des heures de franche rigolade. Avec ou sans étrons, *Chuck Rock* est loin d'être une merde...

Cartouche Virgin Games pour la console Sega Mega Drive.

M.L.

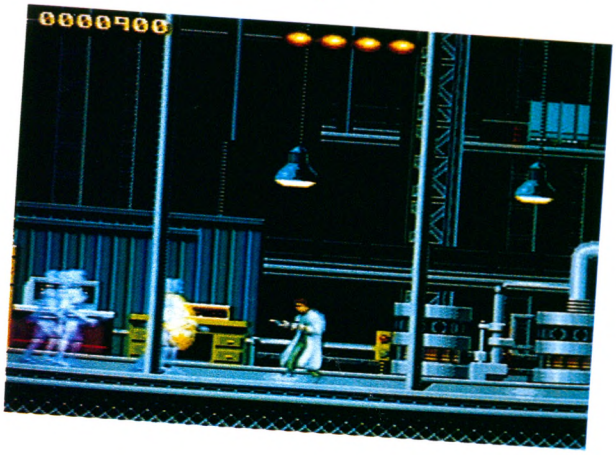
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	4

TERMINATOR

Le secrétaire de rédaction de Micro News a une admiration immodérée pour Schwarzy ! Alors achetez le jeu — sinon il va nous jouer un Terminator d'après-boire !

Peu après la sortie de *Terminator 2* sur grand écran, Virgin Games s'est soudainement aperçu que le first épisode des aventures de l'ex-Autrichien bio-ionique n'avait fait l'objet d'aucune adaptation sur console... L'oubli est désormais réparé !
On peut même voir dans le soft des scènes qui n'étaient qu'évoquées dans le film. Ainsi, le premier niveau du jeu retrace la scène où Kael, combattant d'un futur lointain, pénètre dans le quartier général des robotisés et fait sauter Skynet, l'ordinateur fou, avant de grimper dans la machine à remonter le Temps sur les traces du Terminator. Vêtu d'un treillis de combat, il cavale au milieu des débris mécaniques et humains en balançant des grenades sur les immenses machines et les étranges vaisseaux spatiaux qu'on pouvait apercevoir au début du film.
Une fois à l'intérieur du complexe, il recupérera d'autres armes (mitrailleuse, lance-flammes, bombes à retardement etc.) afin de corriger d'autres Terminators à la carrure impressionnante.
Vous parcourez donc de superbes décors métalliques (selon un scrolling multidirectionnel fluide) en flinguant tout ce qui bouge, pour placer finalement des charges dans la salle de l'ordinateur central ; il ne vous restera plus après que 30 secondes pour refaire le chemin et atteindre le téléporteur avant l'explosion.
Entre chaque niveau, une brève séquence d'images, tirée du film, raconte l'histoire. On retrouve ensuite Kael dans le Los Angeles des années 80, habillé cette fois d'un imperméable piqué à un clochard...
Le bonhomme fait plus de de dégâts que le Terminator lui-même et abat des centaines et des centaines de cops. Et tout ça pour sauver une seule vie, celle de Sarah Connor, la future mère de John Connor, le Libérateur.
Kael passe de la rue aux toits des immeubles en empruntant des échafaudages, descend au passage quelques hélicos malfaisants, une poignée de voyous et des punks basanés...
Tout cela donne lieu à de fabuleuses animations comme lorsqu'il enjambe une poubelle d'un mouvement gracieux ou écarte les pans de son imper avant de tirer un coup... de feu. Le niveau se termine (mais pas à tort) dans une boîte de nuit où se déroule la première confrontation avec le Terminator... Impossible à ce stade d'en venir à bout, contentez-vous de le faire reculer par des rafales de mitrailleuse, que Sarah puisse s'échapper...
Ensuite un nouveau carnage, dans un commissariat où notre zéro pense trouver la même Sarah. Le quatrième et dernier niveau retrace le mythique affrontement final où il vous faudra faire sauter le T-800, qui, même coupé en deux, continuera à ramper vers ses victimes et finira écrasé sous une presse hydraulique...
Voilà sans doute la meilleure adaptation de film jamais vue, qui colle de plus parfaitement au scénario...
Doté d'une bonne jouabilité, de graphismes de qualité, d'un choix entre dix-huit musiques différentes et de quelques bruitages digitalisés (notamment un "I will be back !" de Schwarzy à faire trembler Bob Denard), ce *Terminator* devrait mégacasser la baraque !



17/20

Cartouche Virgin Games pour la console Mega Drive. Existe aussi sur Master System. **M.L.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	4

CONSOLES

19/20

MAGICAL CHASE

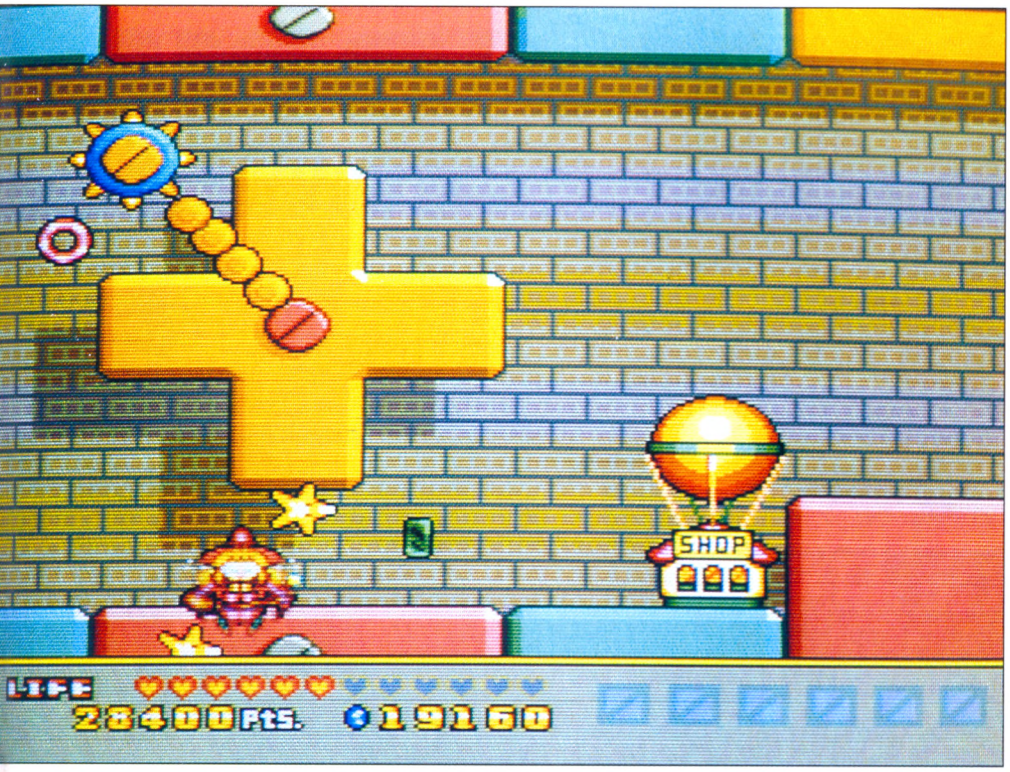
Magical ! Un jeu auquel même Chevy Chase et ses deux amigos pourraient comprendre un chouia.

Voilà un superjeu du tonnerre de Brest ! Résolument japonais, *Magical Chase* conviendra à votre libido de joypadeur fou. Se présentant selon un scrolling horizontal, ce game n'en est pas moins bourré d'originalité — point désormais hyperessentiel pour les shoot'em up...

Comme d'habitude, vous démarrez avec un équipement de base et en récoltant le fruit de vos destructions (des lingots magiques plus ou moins gros). Des emplettes dans les magasins (environ deux par stage) permettent de l'améliorer en changeant d'arme par exemple ou en achetant des bombes (effacement total des ennemis). Pour augmenter votre potentiel de survie, plusieurs possibilités existent : acheter des cœurs (et appuyer deux fois sur le bouton de tir — ce qui remontera de deux crans votre potentiel), ou le médicament miracle qui l'amènera au top. Avec l'acquisition de cet élixir, vous ferez le plein automatiquement et casserez à loisir de l'empêcheur de tourner en rond.

Des malfaisants pas finis, vous en verrez des verts et des pourris, vous fonçant dessus avec plus ou moins de conviction. Un, voire deux sous-boss par stage (six au total). Du boulot en perspective... Et un plaisir visuel qui vaut toutes les nudités féminines du monde (on ne peut enthousiasmer les natures flegmatiques qu'en les fanatisant!). D'ailleurs, au fil des stages, nombre de paramètres se modifient, comme la bouille du héros lorsqu'il se fait toucher... Crevant ! Une pure merveille tant techniquement que musicalement. Et le must du moment.

Z.Big



rentiel (deux plans en l'occurrence) est impossible théoriquement parlant. Mais dans *Magical Chase*, les concepteurs ont contourné l'obstacle je ne sais comment, réussi à créer un scrolling en différentiel, et se sont permis de lui rajouter un scroll multidirectionnel et en parallaxe ! Tout bouge verticalement et horizontalement en plusieurs bandes, notamment en ce qui concerne le second plan. Imaginez le délire, ça cartonne dans tous les sens, aussi bien que sur une SFC et sans ralentissements... Nous ne sommes pas au bout de nos surprises avec la Nec. Et les musiques, quel panard !

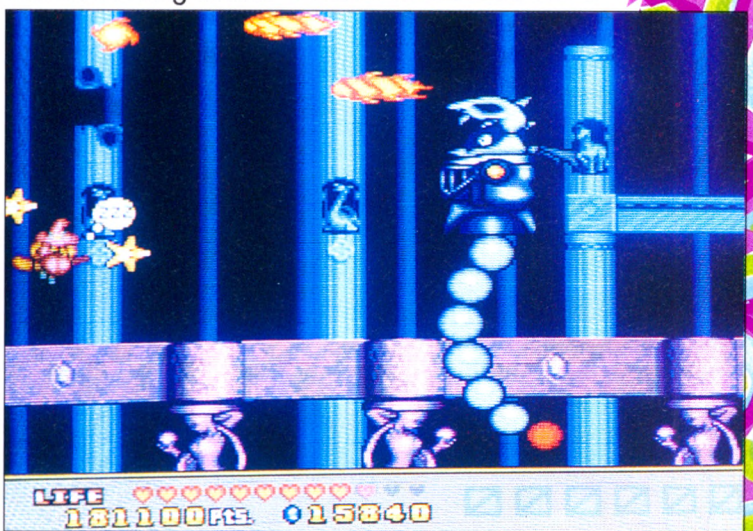
S.A.

Du nanan... Béatrice Dalle en dessous coquins... Une gâterie à sucrer les fraises prématurément... If you see what I mean ! Je partage intégralement l'avis de mon précieux confrère ! Seul point sur lequel je veux insister — l'exploit technique réalisé par les programmeurs... Les néophytes doivent être instruits du fait que la console Nec ne dispose pas de plusieurs plans. Donc afficher un scrolling en diffé-

Carte Palsoft (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour les consoles Core Grafx et PC Engine Duo.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	5
SON	5
ANIMATION	5



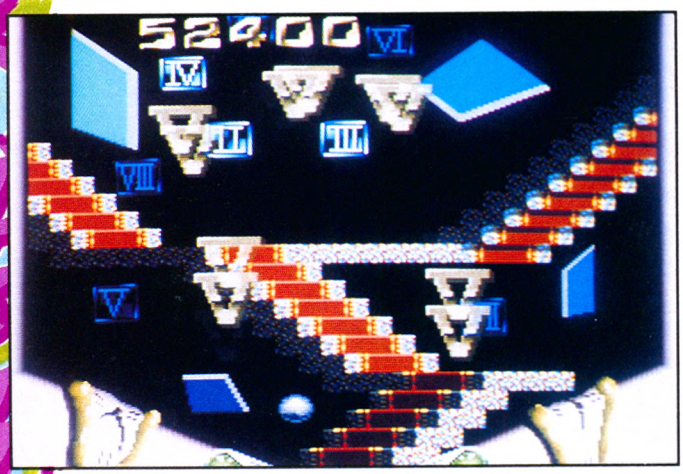
TIME CRUIS

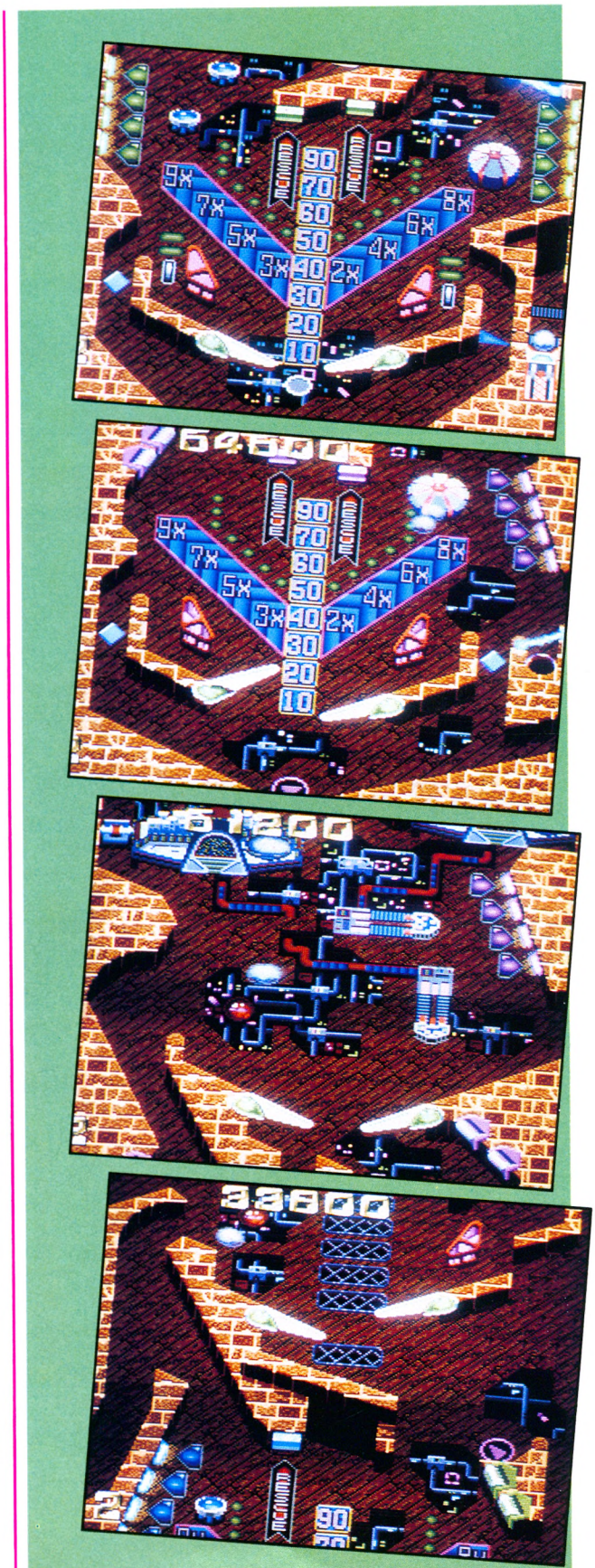
SELECTION IDE

18/20

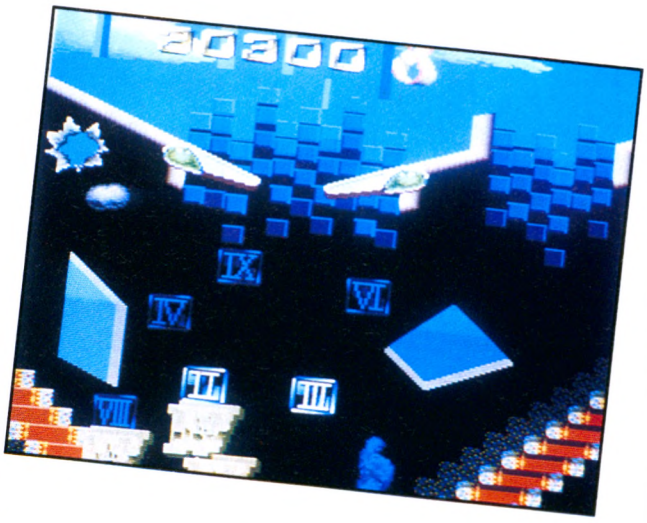
La fuite du Temps vous fait flipper ? Une bonne croisière dans ledit Chronos et vous baignerez dans une quiétude sidérale.

Philosophiquement (sic) défini comme un défouloir sexuel, le flipper (pinball en anglais), reste un sujet délicat à traiter sous forme de soft.
Devant allier animations fluides, graphismes agréables, musiques entraînantes et intérêt de jeu, ce sport de bistro ne fut l'objet que de très peu d'adaptations (les plus réussies étant *Devil Crush*, sur Nec, et *Devil Crash* (la différence dans l'appellation), sur Mega Drive. A vrai dire ce furent les *seules* réussies...
Aujourd'hui débarque donc sur la Nec *Time Cruise 2* (successeur du médiocre *Time Cruise*, sur la même bécane), un monstre de beauté et de magnétisme. Voyager dans le Temps infini par l'intermédiaire d'une attirante boule gris métallisé ne peut que provoquer passions violentes et excitations désordonnées dans le ciboulot du joueur.
Après avoir lestement sauté par-dessus l'intro, on lance la première boule... Comme dans les simulations les meilleures, elle évolue à travers une succession d'écrans à une vitesse qui pourra sembler supersonique aux habitués des salons de thé et des réunions électorales de Rocroa (Hamster Erudit est un raseur de première et n'a jamais dû foutre les pieds dans un tripot).
Six écrans en tout et une foultitude de targets, de bonus et autres se dé-





E 2



ploieront sous vos yeux ébahis !
La clope au bec, t'essaies d'allumer le spécial, de bourriner comme un loufdingue pour déglinguer l'extraballe (pasque trois boules ça va presto au vide-ordures) ou de claquer une fourchette de tous les diables pour éviter in extremis un avion vengeur. Folie à Micro News (la première à droite après la place), rédac mal famée du 19 ème à raidissement...
Mais c'est pas tout, mais c'est pas tout ! I don't believe it... Après avoir frénétiquement projeté votre boule sur un ensemble cubique quatre fois de suite, ne se fesse-t-il pas qu'un voyant (la voie qui mène au Paradis, brother) s'allume et vous invite à fourrer votre calot magique dans la forteresse indiquée — une porte spatio-temporelle, ni plus ni moins. Et vous voilà dérivant au fil du Temps, vous retrouvant par exemple 45 000 ans plus tôt en train d'essayer d'obtenir l'extraballe en jouant... au golf avec la boule (faut la mettre dans le trou en un temps limité). Six forteresses vous défieront en tout et croyez-nous, le jeu en vaut le pont-levis ! Un intérêt de première, une animation extra-fluide et démentielle (en particulier dans les stages spéciaux où des tonnes de trucs nouveaux vous attendent), une musique et des bruitages classieux provoqueront le déchaînement de votre enthousiasme.

Carte Face pour la console Nec PC Engine. Z.Big

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	4

CONSOLES

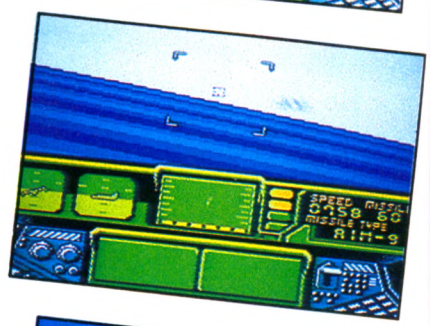
TOP GUN The 2nd Mission

16/20

L'entrecroisement génial de fulgurations habitées qui balancent la sauce rockets ! Des éclairs au chaud Cola...

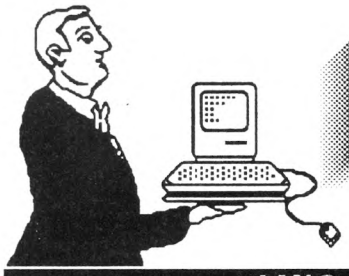
Ah! qu'il est difficile d'être pilote de chasse... Votre dernière mission à peine remplie avec brio, il faut déjà remonter au créneau !
Il semble en effet qu'une force armée puissante menace de très près les intérêts de votre pays et se prépare à une grande offensive militaire. L'amirauté, informée de cette effroyable nouvelle, enclenche le code rouge — envoi immédiat d'un intercepteur supersonique (d'élite, blindé et attiraillé à gogo) pour nettoyer le terrain. Aux commandes Maverick (yourself) et son inséparable copilote, Goose... A bord de votre magnifique F-14, vous atteignez le pont d'envol par un ascenseur ad hoc. Sur le tableau de bord, plusieurs indications : la vitesse, le type d'armement, le radar et les quatre clignotants d'alerte. Après la chauffe des moteurs, le biréacteur se retrouve catapulté à toute vitesse, et le voici reparti à la conquête du ciel. Le premier contact ne se fait pas attendre : dix secondes après le décollage, vous aurez déjà à utiliser tous vos talents d'esquive et de tireur pour vous débarrasser des zincs adverses qui vous collent au cul. Des Mirage, des chars, des sous-marins, le bombardier Black Jack, l'hélico Hind Alpha et la navette spatiale vous en feront voir de toutes les couleurs...
Mais heureusement, votre canon mitrailleur Vulcan et vos missiles (que vous avez choisis au préalable) répondent à merveille. En ce qui concerne leur type, sachez qu'un Sidewinder possède une distance de frappe de 18 kilomètres et un Phoenix — 200. La manœuvre se révèle très souple, et si vous parvenez à sortir indemne de vos trois missions, ne croyez pas pour autant être devenu un as du pilotage... Konami a introduit un mode de duel aérien contre la machine ou contre un ami. Dans le premier cas, vous serez confronté aux pilotes les plus talentueux de l'Aéronavale ennemie (appelés les Sept Terreurs du Ciel (Bombzinsky, Skykovsky, Grekovich...) — des Russes ! Cette phase que l'on appelle communément "Dog Fight" consiste en un combat rapproché entre deux appareils. Vos adversaires se montreront très coriaces et sans pitié, et c'est ici que vous pourrez étalonner votre qualité de pilotage. Enfin, le deuxième mode vous fera affronter un copain et tout le plaisir ludique proviendra de ses aptitudes à vous résister.
Tout comme son aîné, *Top Gun 2* apparaît comme un bon soft zingueur, alliant à la fois l'arcade (type *G-Lock*) et un semblant de simulation de vol. Facile d'accès et possédant un réalisme digne des capacités de la Nes, il vous fera découvrir les joies du looping et de la voltige guerriers. Mais il reflète aussi les vues hégémoniques des Amerlauds : comme jadis les Anglais sur les océans, les enfants de Washington et de Lincoln veulent prouver leur supériorité aérienne.

Cartouche Konami pour la console Nintendo Nes. L.S.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	3
SON	5
ANIMATION	3



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0 - Workbench 2.4
2.990 F
+ Adaptateur ROM + ROM 1.3
3.490 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Péritel	2.690 F
+ Péritel + Extension	2.890 F
+ Moniteur Couleur	4.490 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.690 F

PROMO AMIGA
Amiga 500 + Moniteur Couleur
+ Extension + Lecteur 3"1/2
+ Joystick + Souris
+ 50 disk 3"1/2 : 5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.190 F
+ Moniteur Couleur + Joystick	6.890 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.690 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	7.190 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F

AMIGA 3000

SUPER PROMO : nous consulter

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

IMPRIMANTES

PANASONIC	
9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F
COMMODORE	
MPS 1270	
Jet d'encre :	1.790 F
STAR	
STAR LC 200	
Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre :	2.590 F

AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.900 F	DX 33 Mhz	10.990 F
SX 20 Mhz	8.300 F	486 DX 25 Mhz	16.900 F
DX 25 Mhz	9.990 F	486 DX 33 Mhz	17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

Commodore
CDTV
nous consulter

MICRO-CONSOLES-JEUX

COMMODORE
SL 386 SX 16
Disque Dur 40 Mo - 3 Mo RAM
VGA Couleur
11.590 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.890 F
avec 1 jeu : 3.390 F
SEGA MEGADRIVE FR : 1.250 F
Nomb. jeux Mégadrive

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.290 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Adaptateur Rom Kickstart	200 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Joystick PC	159 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	150 F

Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo
710 F

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.20 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

5"1/4

par 10	2.60 F
par 100	2.50 F
par 300	2.30 F

NOUVEAU !
Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET
Log + Cable GRATUIT pour tout achat d'un AMIGA ou PC

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 31/1/92		TOTAL TTC	

Tél.: .....

Règlement : ❒Chèque ❒Mandat
❒Contre remboursf ❒Carte Banc.

N° : .....
Date Expir. .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

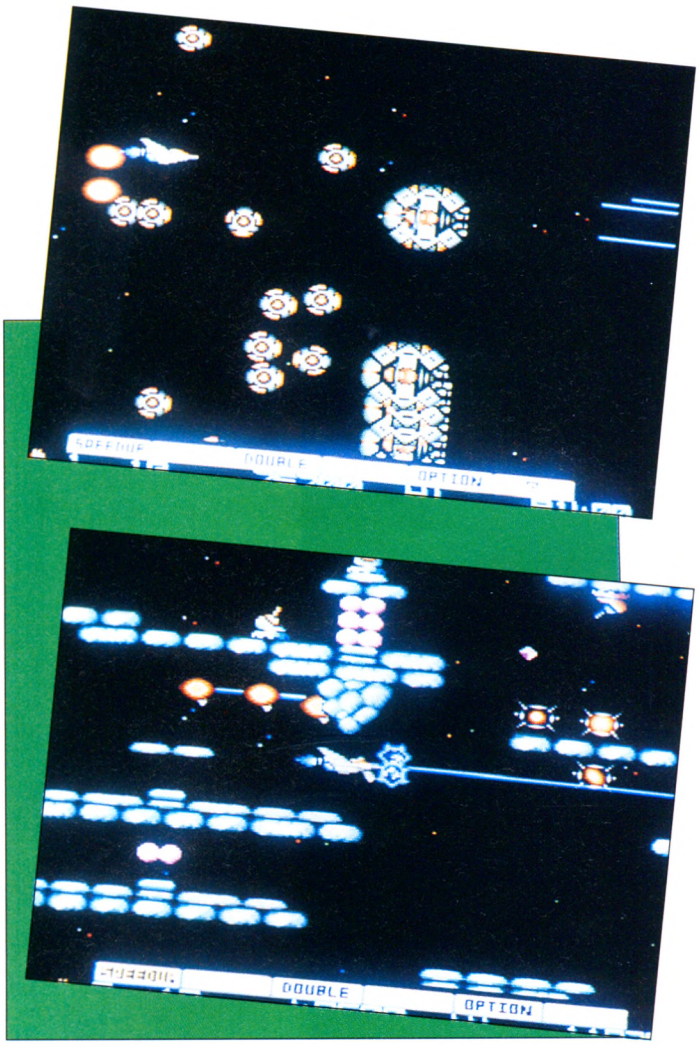
CONSOLES

GRADIUS

16/20

SELECTION IDE

Les classiques ne meurent jamais. C'est pas comme les assassins de l'ordre, heureusement ! Tirez-les - un jeu de massacre, ça soulage tellement...



Depuis le temps qu'on l'attendait sur Nec, on commençait à désespérer... Be misericordious, Holy Lord ! Et c'est ainsi que répondant à notre avidité, Konami le grand manitou, le big boss, le phare des naufragés, le conducator interstellaire (calmos !) nous envoya, d'un coup de braguette magique, le légendaire *Gradius* (première version de la série). Identique en tout point à la version d'arcade — qui, à l'époque, était une référence en matière de shoot'em up — la bête se révèle extrêmement fluide et agréable à jouer. Les nostalgiques (notamment les MSXiens et MSXiennes) déverseront un torrent de larmes en pensant à la cousine de Jean-Henri (qui lui mène la vie si dure, depuis MSX Video Center — mais ne nous égarons pas, les lecteurs s'en foutent !). Quoi, s'écrieront les autres, mais c'est moche, ça ne vaut même pas un pet de lapin de chez Euromarché, et surtout pas *Magical Chase* (testé également dans ce numéro)...

Ceux qui disent ça n'ont vu que le début du jeu parce qu'après, ça déménage... Ce Konami annonce d'ailleurs l'entrée de la boîte dans le monde Nec. En prélude

à la venue de *Salamander* et de *Parodius*, *Gradius* va initier les néophytes aux mystères qui n'appartiennent qu'à *Nemesis*. C'est ici que vous devez apprendre les techniques et les subtilités propres à la série des *Gradius*. Dans cette optique, la version Nec apparaît sans reproche, reprenant entre autres le système des capsules à options qui, additionnées, permettent au joueur d'équiper son vaisseau intergalactique tout au long des neuf stages. Mouture actualisée oblige, mis à part les classiques "Speed Up", "Missiles", "Double Laser" et "Force Field", la nouveauté réside dans le nombre de ces p'tites boules rouges qui vous suivent à la trace et assurent votre niveau de puissance : cinq au total pour une puissance quintuplée — logique ! Aargh ! que vois-je... Plus de "continue". C'est pourtant vrai... Limité à trois malheureux vaisseaux au départ, vous devrez dégommer un maximum d'ennemis pour pouvoir assurer aux moments difficiles. De longues nuits de prise de tête en perspective !
Des musiques sympas et des graphismes nettement améliorés figurent aussi au programme de cette institution remise au goût du jour.

Z.BIG.

Ben... tenez ! En voilà des manières... C'est pourtant bien la première fois que l'on voit débouler comme ça dans un deal — et sans prévenir — un éditeur comme Konami. Pas de vagues pour le maître parmi les maîtres... Il baroude — no problemo — sur une machine dont la spécialité première, sans nul doute, reste le shoot'em up. Beau comme l'antique, l'une des conversions les plus réussies jusqu'à ce jour pour la Nec ! On y retrouve l'esprit et la très grande variété d'ennemis, qui nous avait séduits jadis par leur tempérament fougueux et agressif. Traditionnel jusqu'au bout des pixels, ce premier vrai shooting game, symbole d'une jeunesse qui commence à me fuir, je l'ai retrouvé avec un plaisir non dissimulé.
A ne pas manquer, même sur un air de navaja !

S.A.

Carte Konami (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	3

RUNARK

13/20

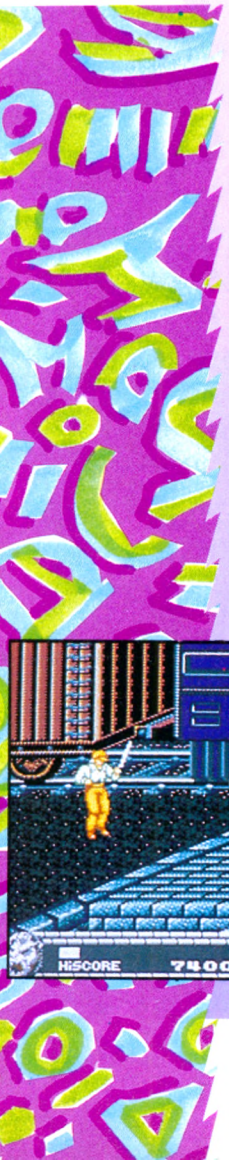
On savait depuis quelques mois que l'éditeur japonais flippait dans l'à-peu-près, mais en arriver à ce niveau-là, ça veut dire qu'on va bientôt bouffer le bout du rouleau...

Pas mal de gens dans la profession (y compris au pays du Soleil-Levant) commencent à trouver que Taito sent le macchabée. Autrefois créateur de jeux reconnus comme la série des *Galaga*, il fait aujourd'hui dans le concept inconsidéré ou pond de pâles copies de jeux existant déjà, en modifiant seulement certains ingrédients et en espérant — le bredin ! — que tout le monde n'y verra que du feu.

C'est le cas de *Runark* qui, hormis l'alibi du scénario, ressemble à s'y méprendre à un *Street of Rage* ou tout autre beat'em up de la même séquelle. Eh oui, où sont nos émois de naguère, hein Momo ?! Arrête de lever la jambe comme ça, on va me prendre pour un réverbère ! Chez ces gens-là...

Imaginez un vilain extraterrestre propulsé d'une lointaine galaxie avec l'idée bien déterminée d'asservir le genre humain... Jusque-là rien de bien novateur, mais quand l'avorton d'outre-espace décide de retourner des éléments de la faune terrestre (en l'occurrence tous les animaux de la jungle : lions, éléphants, tigres etc.) contre leur maître légitime — l'homme —, ça devient carrément abscons. Et comme en plus l'ensemble est dépourvu d'intérêt...

Vous incarnez donc un vaillant aventurier (dont l'étrange ressemblance avec Indy ou Dolph Lundgren, selon le personnage sélectionné, vous frappera à coup sûr) qui devra sauver au péril de sa vie les pauvres bébêtes capturées par les sbires de l'estranger qu'est pas d'cheu nous. Dur métier, surtout quand on tombe sur des enfoirés et des sauvagesses du genre salope qui vont vous gêner salement... En un mot comme en hétéro, c'est pas du gâteau et va falloir y aller ! Le jeu comporte un total de sept stages plus au moins faciles (trop à mon goût) au bout desquels vous vous tapez le gros dégénéré parkinsonier en train de chanter présomptueusement *I want to break free* (si vous voyez ce que je veux dire — Freddie doit en frémir dans son urne)... Ça divertira et ça fera jouir les amateurs de spécialités !



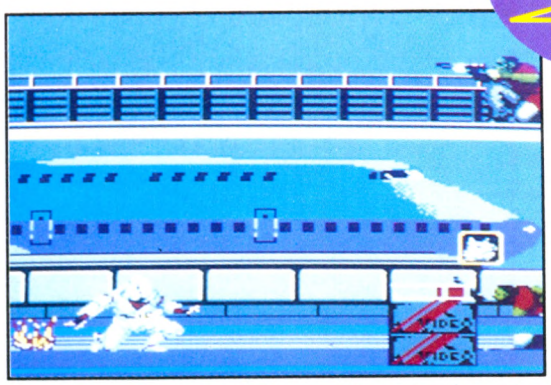
Cartouche Taito (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

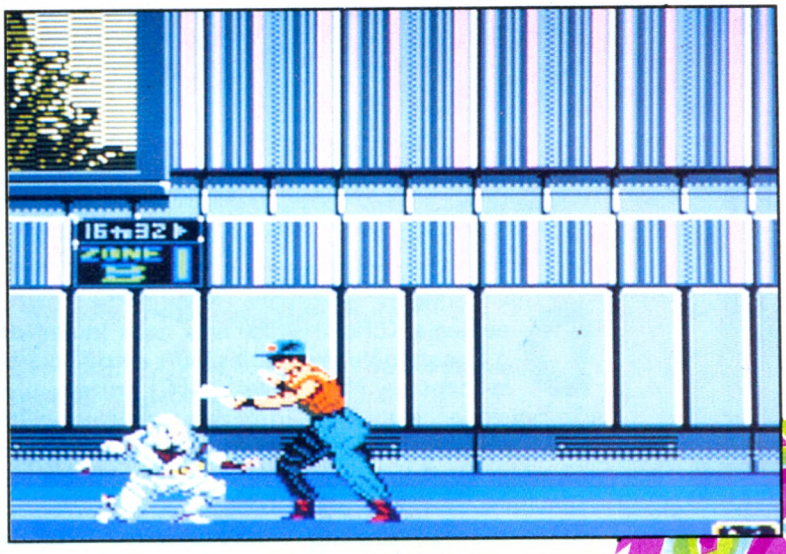
S.A.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	3

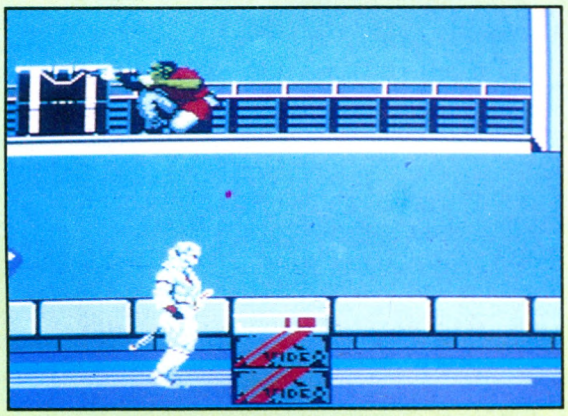
SHADOW DANCER





13/20

A notre époque, les traditions ancestrales de l'art guerrier ninja ne font plus recette. Cependant, issu d'une des dernières écoles shinobiennes, Takahashi (yourself), passé maître ès arts martiaux, pensait vivre pépère le reste de son âge..
Mais hélas, trois fois hélas ! d'ignobles fauteurs de troubles regroupés sous la bannière de "L'Asie Aurore" entrent sur la scène mondiale. Ils menacent de saboter un procédé de diffusion télévisée ultra-révolutionnaire.
D'après les dernières nouvelles, ils ont commencé à paralyser bon nombre de chaînes TV internationales en y foutant une pagaille monstre. Incontestablement, on a affaire à de vrais pros !
Pour pouvoir suivre normalement les retransmissions de base-ball à la télé, Takahashi, épaulé de son fidèle animal — Croc-Blanc —, décide d'éliminer la vermine à la source. De plate-forme en plate-forme et en quatre stages, notre héros tout de blanc vêtu s'attaque carrément à cette organisation criminelle qui l'attend d'ailleurs de pied ferme. Les portes de l'aérogare à peine franchies la pétarade, des jets de bombes et de couteaux vont se concentrer sur notre danseur des ombres. Mais son inséparable masamura (sabre), ses shurikens et ses talents d'acrobate lui permettront de se la jouer belle...
De plus, quand les ennemis deviennent vraiment chiants, il pourra recourir aux sortilèges (les chiens têtes brûlées, les tornades et le Bouddha magique).
En invoquant l'un de ceux-ci — comme s'il récitait un waka, ou un poème, si vous préférez — selon un phrasé secret, notre champion ninja fera exploser la tronche à toute la racaille qui sévit dans les alentours. Et la fin d'un stage se signale par un affrontement terrible contre des spécialistes ninjitsu ou bushido...
Accrochez-vous car ces démons ne vont pas y aller de main morte !
Enfin, durant toute la traversée, on appréciera la variété des lieux et des décors (aéroport, trains etc.) rappelant notablement ceux de *Super Shinobi* (sur Mega Drive).
Curieusement, la réalisation pèche un peu — mais comme de toute façon l'action est au rendez-vous, on n'y regardera pas de trop près...
Un soft moyen donc, qui engagera surtout votre dextérité et la frénésie de vos ardeurs.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	3
ANIMATION	3

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

L.S.

CONSOLES

SALAMAND

SELECTION IDE

Salam 'alayk, Salamander, et que les pétales de rose dont la renommée borde le malstrom de tes lasers arrosent le chameau du désert qui ne craint pas la malice des djinns...

Deuxième Konami à la conquête de la console Nec, *Salamander* est, à la base, un hors-série des *Gradius*. Jouable à deux simultanément, il se présente selon un scrolling horizontal — par moments — et vertical — par endroits —, elle est bien bonne, hein !

Cette fois, les réfractaires générés par la sortie de *Gradius* sur Nec ne pourront plus ramener leurs fraises des bois jolies, jolies ! Ici les couleurs cartonnent et rendent honneur aux possibilités nectariennes de la machine. L'animation, fluide même à deux joueurs (avec ce petit inconvénient que par moments, d'immondes ralentissements nous jouent de sales tours empoisonnés sur la SFC) partage une incontestable qualité avec le fond sonore, et des bruitages tout à fait arcadiens.

Hors-série ou pas, le système reste identique : choix de l'armement par le biais de capsules à options, boss en fin de niveau et obligation de préserver la planète des entreprises d'affreux zigoteaux (la routine, quoi !). Et point d'orgue qui en fait un mutant dans sa catégorie : la variété de l'armement (en plus du fait de jouer à deux) ; par exemple, une foultitude de lasers aussi "terminateurs" les uns que les autres attendent votre bon plaisir (Ripple, L. Laser, Scramble, Fire...) : vous pourrez les obtenir en opérant des destructions massives de forteresses. Quinze Power Blocks et hop ! une nouvelle arme dans votre arsenal ! Magique, tout comme l'ensemble du jeu, d'ailleurs... *Salamander* ne se satisfait pas de courants d'air...

Z.Big

ER

17/20

Magie toujours renouvelée d'un glorieux passé nippon, *Salamander*, plus connu en Europe sous le nom de *Life Force*, fait lui aussi sauter le compteur des consoles Nec...

S'il ne fait pas partie intégrante de la saga des *Gradius*, c'est qu'il a été conçu au Japon dans un esprit de ramification, pour donner à ladite saga une extension différente et novatrice. Les amateurs de shooting games stressants apprécieront les méandres dans lesquels ils se trouveront plongés, que cela soit à deux ou solitairement. Des stages délirants vous attendent au détour de nombreuses grottes quasiment organiques, qui confinent d'ailleurs au purement dégueu, question épouvante et atmosphère.

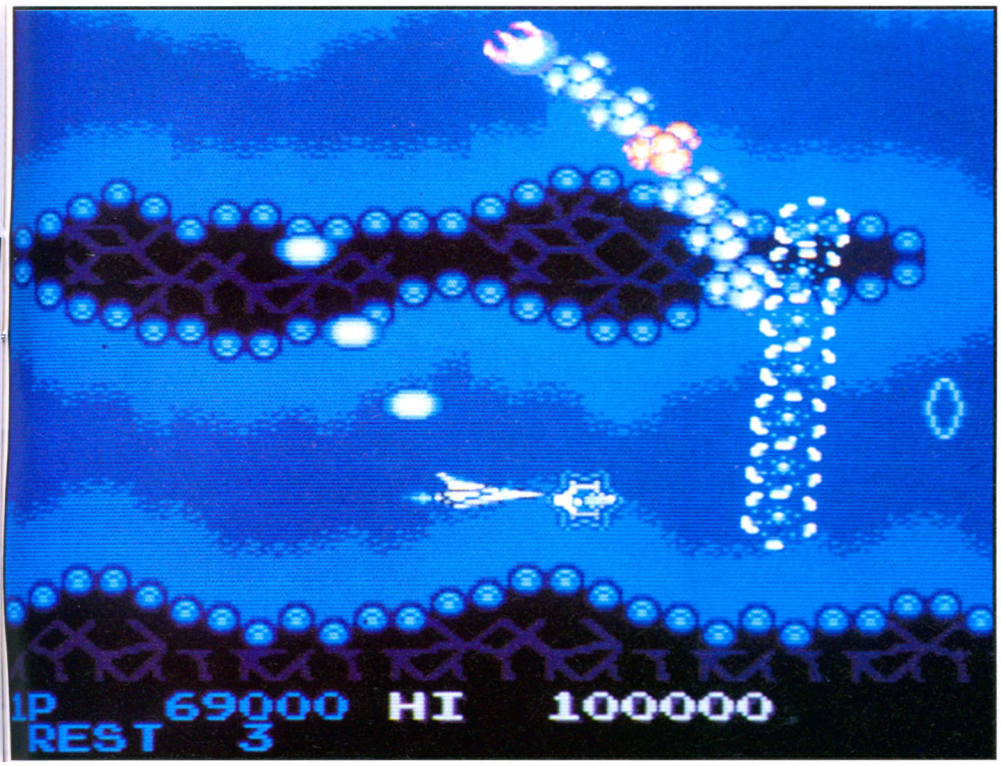
Les animations sont telles qu'on les connaissait dans la version d'arcade et contrairement à ce qui s'est passé pour *Gradius*, *Salamander* n'aura en définitive pas trop mal vieilli. Et la flopée d'options que les deux joueurs pourront se partager provoquera dans les rangs de l'adversaire des pertes terribles dont il sortira exsangue.

Les musiques, elles, n'apparaissent guère différentes et auraient mérité à vrai dire une attention un peu plus poussée si l'on considère de façon im[illegible]tiale les capacités [illegible] processeur sonore [illegible]n se rappelle facilement les merveilles dont était capable Konami sur des machines comme le MSX — et la Nes aujourd'hui encore).

Une récompense pour les nostalgiques et les amateurs de shoot'em up purs et durs...

S.A.

Carte Konami (vue et disponible chez Euro Loisirs ; tél. : 45.49.19.39) pour les consoles Nec Core Grafx et PC Engine Duo.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ..4
SON 5
ANIMATION ..3

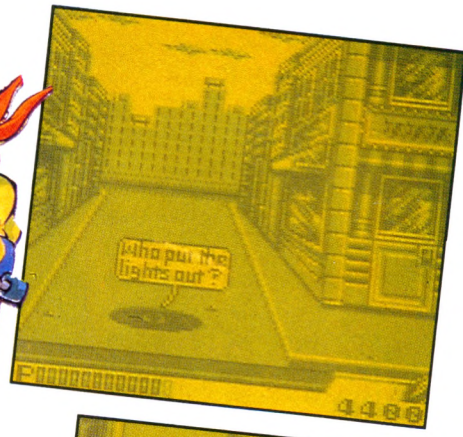
CONSOLES

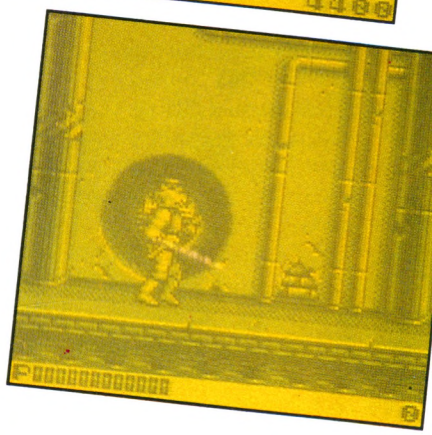
17/20

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

SELECTION EURO LOISIRS

Ouais, c'est vrai que j'aime le vert ! M'enfin... Une pizza à la tortue, ça vous dirait ? On en a soupé et pourtant on y revient..



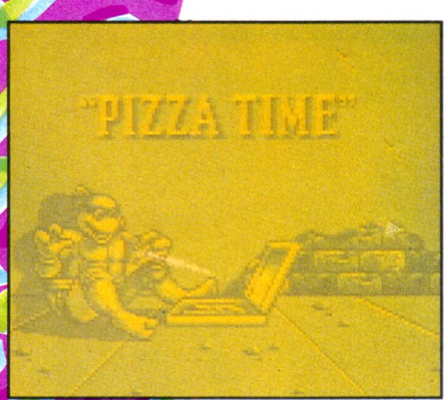


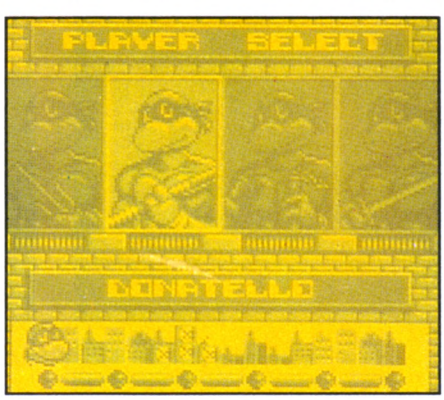
Turtles are back ! Konami récidive, de façon incisive et percutante, en nous balançant à la tronche une nouvelle péripétie des aventures des hyper-célèbres chéloniens verdâtres.

Contrairement aux versions proposées sur les micros par divers éditeurs européens, cette nouvelle adaptation demeure dans le domaine de l'arcade. Le jeu comporte un total de six stages — au bout desquels vous attendent les sempiternels sous-fifres, décidés à manger de la soupe à la tortue jusqu'à satiété. Tout aussi détaillé et achevé que le premier, ce second épisode se révèle pourtant beaucoup moins impressionnant. Pas de scrolling différentiel, pas de parallaxe mais tout simplement un scroll horizontal fluide. Mais faut pas se fier aux apparences... Vous comprendrez pourquoi en jetant un petit coup d'œil sur les magnifiques photos.

Vous incarnez donc un des quatre justiciers à carapace (le choix s'effectuant avant le début du stage), dont l'orgueil ne saurait être bafoué impunément. Chacune des tortues arbore des caractéristiques propres ainsi qu'une arme bien précise (si vous voyez ce que je veux dire...). Une fois que le joueur a sélectionné sa turtle, il ne lui reste plus qu'à foncer dans le tas sans trop chercher à comprendre vraiment pourquoi. Ce n'est qu'au bout de six stages infernaux que l'ultime récompense vous sera acquise : la possibilité d'admirer avec une joie profonde et intense la superbe démo de fin, spécialité de Konami.

Certains niveaux se déroulent sous terre, d'autres en l'air et même sur un skate (pourquoi pas sur une pizza volante ?) — à vrai dire le seul stage qui vous posera des problèmes, le reste étant beaucoup trop facile (même en mode hard) du seul fait que les algorithmes de déplacement des ennemis sont toujours les mêmes. Une réalisation giga et d'entraînantes musiques vous feront oublier cette légère contrariété...





Cartouche Konami (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy. S.A.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

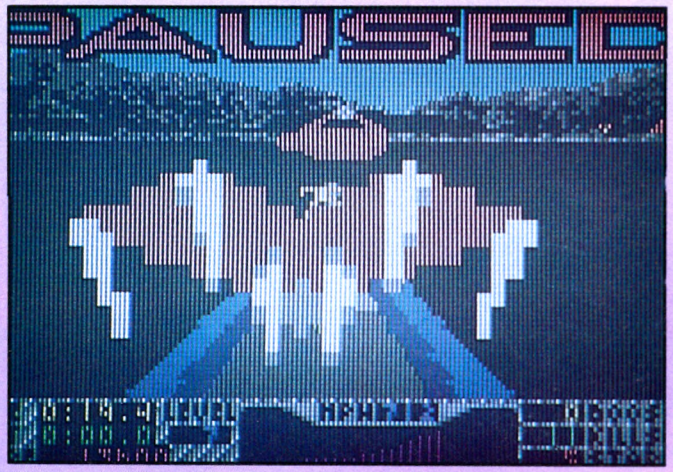
INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	5

STUN RUNNER

16/20

La Terre a besoin de vous !

Qui a dit que les jeux sur Lynx n'étaient pas terribles ? *Stun Runner* fera taire les mauvaises langues... Bon sang de bonsoir que c'est beau !
Scénario banal pourtant : des envahisseurs ont une nouvelle fois investi la Terre et vous devez les détruire au moyen de votre vaisseau — puissamment armé. Votre ambition suprême : devenir un Stun Runner. La chasse aux ennemis commence dans les tunnels du métro souterrain, puis des sensations vous titillent, l'écran vous saute aux yeux et vous êtes radicalement aspiré par le tourbillon du pilotage (assuré par un Nigel Mansell puissance 100, qui nous gratifie de cris déments comme le "Hiii Ouhhh !" poussé à chaque looping effectué). Enfin, les parcours doivent observer une limite de temps, des vaisseaux se révéleront indestructibles, alors foncez dans le tas — c'est vrai, la Terre a besoin de votre courage !



Carte Atari pour la console portable Lynx.

Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	4
ANIMATION	5

ISHIDO

14/20

Croisade contre l'ennui...

Si à Noël ou pendant le réveillon du Nouvel An, vous vous ennuyez ferme et que vous avez emporté une console Lynx, une partie d'*Ishido* vous redonnera des couleurs.
Il faut disposer 72 pièces différentes de forme ou de couleur sur un plateau quadrillé de 8 cases par douze. Les pièces doivent être au contact l'une de l'autre — soit de la même couleur ou du même format. Plus vous placez de pièces et plus les espaces s'amenuisent. Un véritable casse-tête chinois ! Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, faire des combinaisons qui rapportent plus de points, chronométrer vos coups etc. En tous les cas, un jeu extrêmement passionnant. Bonnes fêtes et bonne année à tous !

Carte Atari pour la console portable Lynx. **Franck M.**

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	2
SON	4
ANIMATION	3

FIRE SHARK

12/20

On reprend les mêmes et on remet ça... Eh oui, un peu trop souvent à mon goût, mais que voulez-vous ! Ils ne savent plus quoi inventer... Dommage qu'il n'y ait pas de grosses améliorations, *Fire Shark* avait pourtant tous les atouts pour faire un bon jeu.

Au premier abord, rien de bien novateur dans ce shoot'em up dont les similitudes flagrantes avec *Twin Hawk* (testé il y a presque un an déjà), ne peuvent passer inaperçues. Certes, vous ne pilotez plus un zinc de la Seconde Guerre mondiale, mais carrément un vieux coucou de la Première. Bon, pour une vieille cocotte volante, elle se révèle plutôt bien équipée question armement. Mais on se voit très mal affronter avec juste une mitrailleuse la flopée de chars, d'avions et de dirigeables qui s'opposeront sans merci à votre progression.

Les graphismes se révèlent à vrai dire beaucoup moins confus que dans *Twin Hawk*, ce qui ne donne pas pour autant un rendu supérieur.

De plus, quand on y regarde d'un peu plus près, on découvre avec déception que toutes les routines et les algorithmes de reprogrammation sont exactement identiques à ceux dudit *Twin Hawk*. C'est dire le temps que cela leur aura coûté chez Sega pour nous pondre le soft. Pourquoi faire compliqué, quand on peut faire simple et pas cher (hein Momo !?).

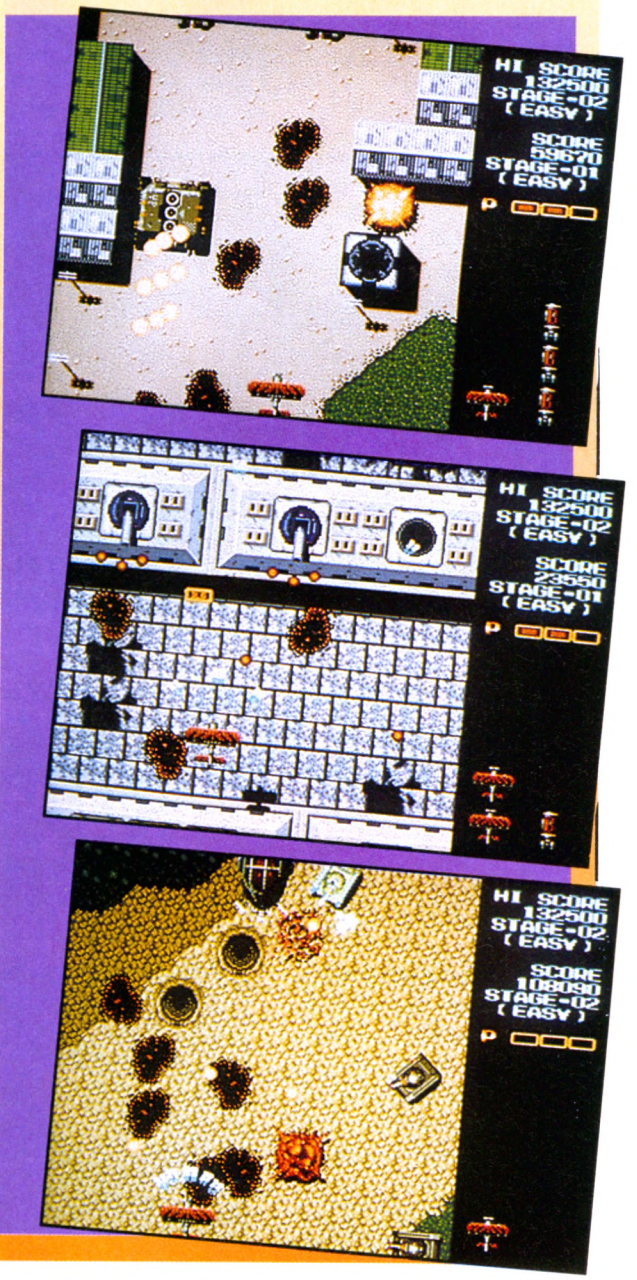
Si des cinéphiles rôdent dans le coin, ils pourront s'éclater comme des malades une seconde fois... Reste à savoir si la note passera, une fois qu'ils auront vu le jeu. Ça demande réflexion...

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive.

S.A.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

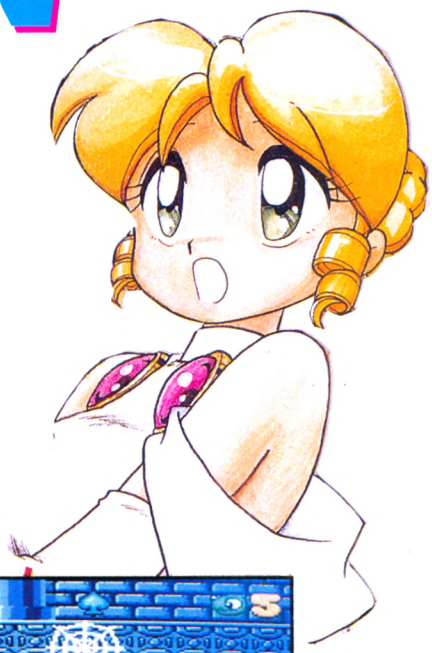
INTERET	2
GRAPHISMES	3
SON	4
ANIMATION	3



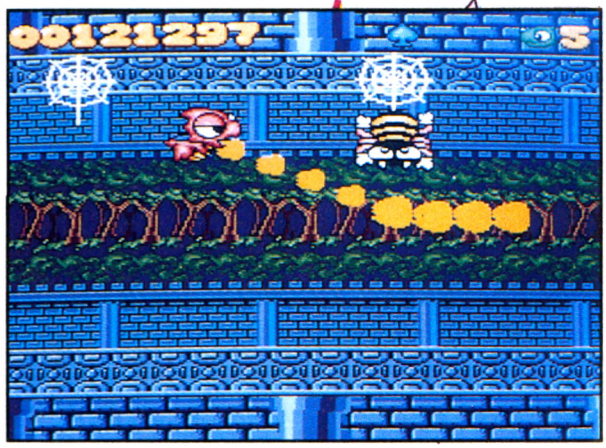
CORYOON

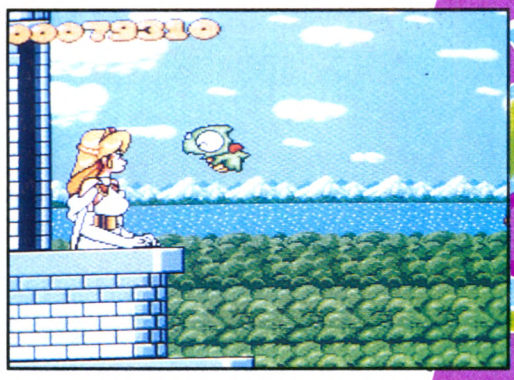
15/20

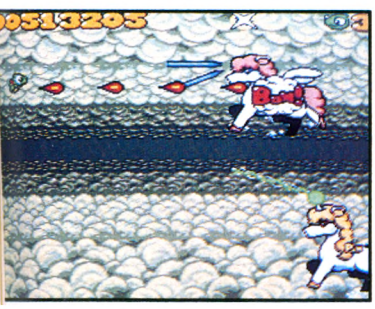
Le vert maravédis des amours zoophiles colle souvent aux méfaits d'un géant invisible — il s'appelle Hader ou Dolph Lundgren ?



Comme dans les contes de fées, *Coryoon* débute par une introduction attendrissante et gentillette... L''histoire d'une jeune et tendre princesse, archibien roulée, et de son adorable petit dragon vert — qui vivaient paisiblement dans un royaume de légende...
Un beau matin, alors que les tourtereaux se racontaient des vannes sur le balcon, un géant invisible — Hader —, surgissant des entrailles de la planète, manifesta sa puissance et transforma la délectable enfant en une pauvre pisseuse de cinq ans. Le fidèle écailleux se mit immédiatement sur la piste de la fripouille tellurique...
En parcourant une série de 8 niveaux, le gentil cracheur de feu devra carboniser tout un tas de créatures hideuses. Pas du gâteau puisque ces enflures vont le presser de partout ; insectes, oiseaux, poissons, une véritable armada s'acharnera à lui rendre le pas de lézard ! totalement impossible...
Fort heureusement, gober des pastilles de couleur (rouge, bleue ou jaune) renfermant un très grand éventail de pouvoirs magiques (feu, glace et éclairs), ainsi que des options récupérées au cours de la bataille, lui permettront de faire face en augmentant sa puissance de feu, d'acquérir un minuscule chien de garde qui le suivra comme son ombre et une charretée de bonus utiles pour la suite du carnage.
J'ai rarement vu de tels massacres, menés à un rythme aussi endiablé, dans ce genre de shoot'em up. A croire que les programmeurs de Naxat Soft ont cédé aux impulsions de leur cerveau reptilien ! On s'en fout, le grand nombre des sprites — une centaine probablement —, qui partent dans tous les sens à l'écran, fait flasher le jeu au maximum. Le tout mélangé à une action d'enfer, très fluide...
Enfin la zizique, d'une bonne tonalité, et les graphismes très mignons (superbement bien réalisés et recréant une ambiance délirante, à la hauteur de l'ensemble du soft) confinent à l'excellence.
Un peu classique, *Coryoon* m'a cependant beaucoup impressionné par sa jouabilité.







Cartouche Naxat Soft (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la Nec Core Grafx.

L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	4

CONSOLES

ROLLING THUNDER

16/20

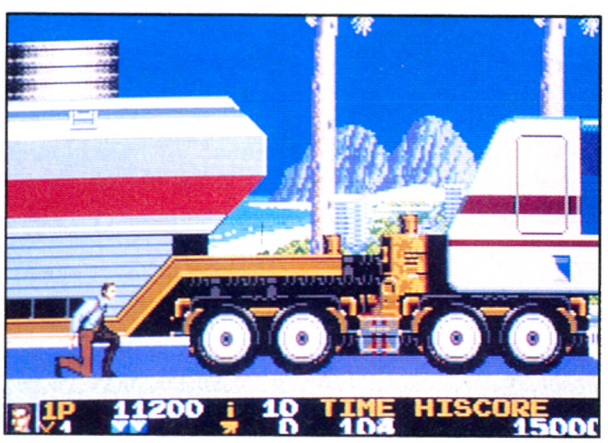
SELECTION EURO LOISIRS

Le bateau ivre encaisse des coups quand il assaisonne des saisons en enfer. Alors il préfère prendre les devants...

Et hop, un beat'em up de plus pour la Mega Drive ! Chôme pas gugusse, c'est bien parti pour le fun...

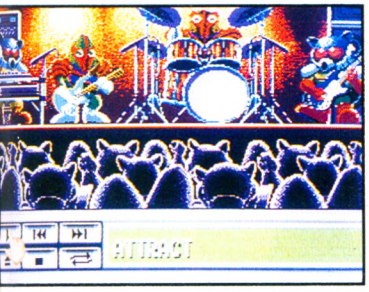
Bonne intro, bonne musique, bons graphismes, le jeu s'annonce comack. Ah qu'on s'élance à corps perdu dans le premier stage ! Toi Albatros et moi Leïla-la-Douce pour qu'on s'fasse tous les crapulardos de gamberge. Agents secrets de Sa Majesté des Mouches, à vous les munitions au compte-gouttes (tout à l'honneur des programmeurs) !

Heureusement pour nos deux clampins, certaines portes (au hasard Balthazar et la nécessité...) déboucheront ni plus ni moins sur de véritables cavernes d'Ali-Baba où mitraillettes, lance-flammes et autres instruments prophylactiques se battront pour vous servir loyalement. Vous en aurez sacrément besoin pour traverser les dix stages (plus choucards les uns que les autres), dans l'unique but d'empêcher le chagrin des veuves, le cataclysme, le triomphe de la sorcière aux dents vertes : se soumettre au tyran d'au revoir les moukères. Les mouvements des personnages font dans la sobriété : tir, saut normal, agenouillement, saut long — qui vous permettra d'accéder au premier étage (comme dans *Rolling Thunder* the first) — sont les uniques prouesses intellectuelles que vous réclame le peuple (vive la démocrassouille !). A la fin de certains stages, vous devrez affronter un mastodonte immonde et chiant à souhait parce qu'il se croit le premier à jouer les utilités... Vous avez donc tout intérêt à progresser avec pru-



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	3



dence et à économiser les balles si vous voulez conserver à vos lèvres écorchées le sourire de Bouddha.
Autre bon point pour *Rolling Thunder 2* : la musique. Les trompettes de Jéricho, Samuel — à faire fuir un goy jusqu'au cercle des poètes à ce jour disparus... Elle vous mettra le swing dans le twist again, croyez-en ma vieille expérience. D'autant que l'animation, plutôt conformiste, reste fluide et agréable. Seule merdouille : pas de plein écran et donc un sale encadré bleu. C'est de l'ostracisme, parce que pour Momo par exemple un jeu ainsi mutilé (facile à programmer au demeurant) lui fait l'effet d'un magazine pour vicieux seuls caviardé de partout — qu'est-ce que tu glandes, Joubert ?
Alas, poor Yannick ! Le must était presque parfait...

Cartouche Namcot (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Sega Mega Drive.

Z.Big

CADA

13/20

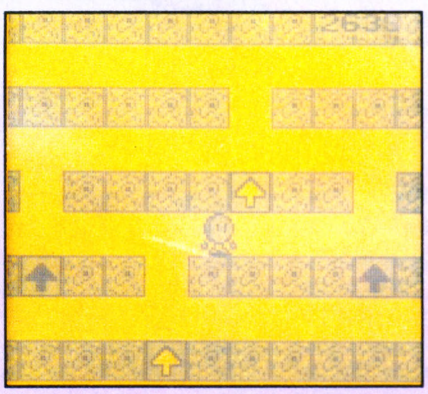
Si vous êtes un fanatique des jeux de réflexion originaux et bien réalisés, *Cada* vous tend les bras...
Banzaï ! Vous y dirigez les destinées d'une espèce de globule rouge qui a été injecté dans les veines d'un malade atteint par un virus des plus galopants. "Encore une histoire de transfusion de sang !", diront les mauvaises langues — mais passons là-dessus en attendant la condamnation à mort des coupables et intéressons-nous à votre mission : sauver une vie humaine (j'aime les paradoxes).
Propulsons-nous donc sans tarder dans le labyrinthe infernal des vaisseaux sanguins. Il va falloir tout simplement gober toutes les pastilles marquées du signe + ou du signe - (de couleur claire ou sombre) afin d'accéder au tableau suivant. Bref, il faut exterminer les saletés microbiennes ainsi mises en évidence. Quand vous avalez une capsule blanche, vous pouvez sauter d'un étage à un autre en vous plaçant sur une sorte de ressort fléché d'une nuance similaire. La procédure de saut reste aussi la même pour les boules noires. Dans les niveaux supérieurs, diverses options (les flèches à sens unique, l'inverseur de couleurs etc.) se manifesteront soit pour vous faciliter la tâche, soit pour accroître la difficulté. Tout dépend des moyens tactiques employés pour venir à bout des stages difficiles... relativement. Certes, il ne se révèle pas très pratique de réussir un tableau tout au début de la partie. Mais à force d'être bloqué et de revenir à la case départ, on finit par trouver petit à petit l'esquisse de la technique propre à triompher des stages délicats.
Un système de codes permet d'ailleurs de reprendre une partie au moment où vous l'avez abandonnée.
Du point de vue de la conception, *Cada* apparaît bien réalisé, même si les décors sont un peu répétitifs. L'essentiel de ce programme tient à la recherche des solutions adaptées, comme dirait La Palice.
Un casse-tête chinois qui fera baver les preneurs de crânes...

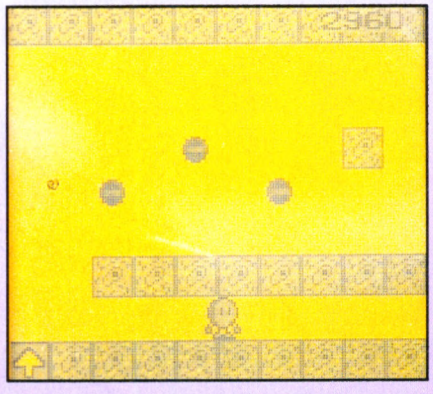
Cartouche Yonezawa (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Game Boy.

L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	3
ANIMATION	3



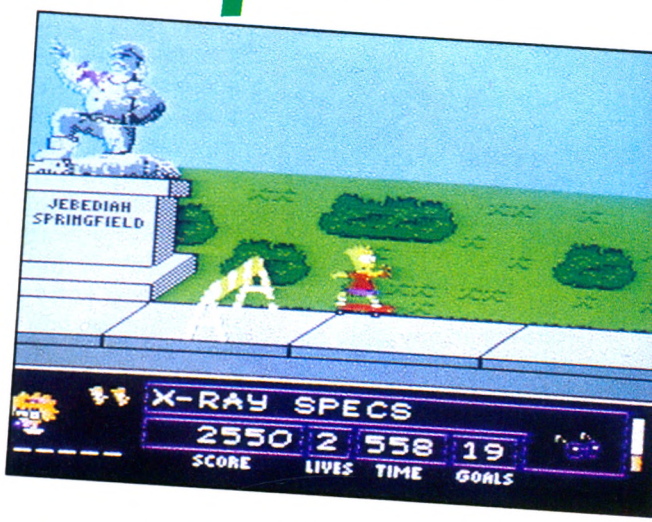


CONSOLES

THE SIMPSONS

15/20

Bart vs the Space Mutants



Pour combattre des infâmes, faut des plus infâmes encore... La famille Simpson remplit parfaitement ce postulat.

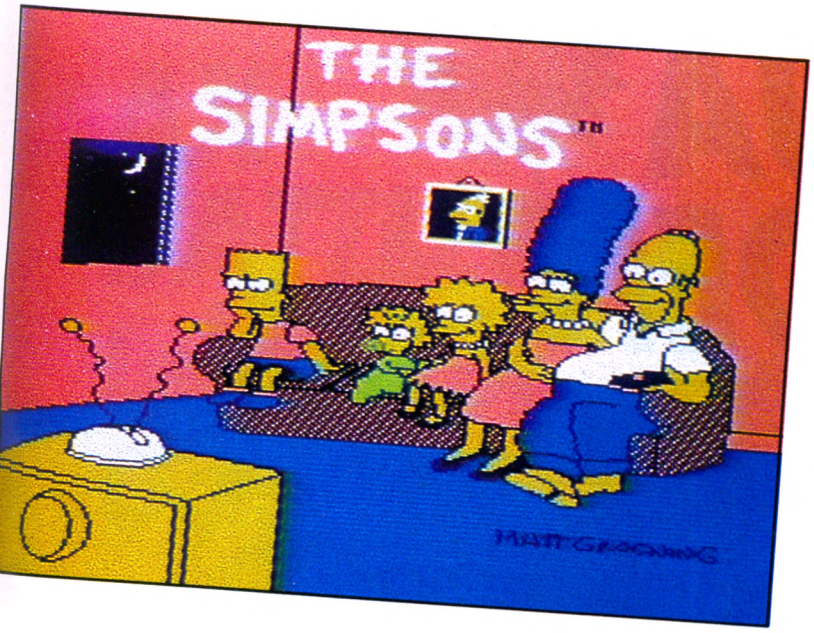
They are the Simpsons ! Y a pas à dire, z'ont un look pas piqué du surhomme classique. Plus beauf — je connais pas ! En attendant, heureusement qu'il y a Bart — le fiston — pour sauver notre triste planète du sort que lui réservent quelques mutants putrides issus de l'espace. Une véritable gratinée de nazebroques immondes figurant au *Livre des Records* et nés de copulations improbables...

Une fois encore, le célèbre Bart devra faire preuve d'un courage exemplaire (pas toujours cependant) afin de sauver la Terre. Les créatures extraterrestres, dont la faculté première consiste à se glisser insidieusement dans le corps des humains, sont bien décidées à détruire notre monde grâce à une arme infernale. Bart étant le seul à les voir au moyen d'une paire de lunettes chargée aux rayons X, il devra dans un premier temps repeindre au moyen d'un bombe aérosol tous les objets mauves qu'il rencontrera sur son chemin dans Springfield — pour éviter que les extracrétins pas beaux ne construisent en toute quiétude leur bidule diabolique.

Mais ce n'est pas tout ! Dans un second temps, il utilisera sa paire de lunettes pour les démasquer et reprendre possession des "lettres bonus" (initiales des prénoms que portent les membres de sa famille). Une panoplie d'options se tiennent à la disposition de notre héros en culottes courtes (sifflet, bombes, fusées etc.), et vous devrez les utiliser à bon escient, selon les lieux traversés. Faudra vaincre aussi le stress qui menace pour tenir la cadence entre la fête foraine — où le jeune Simpson fera éclater des ballons — et le musée, dans lequel se trouvent de petits panneaux "Exit" — à récupérer impérativement avant les E.T...

Les graphismes, quoique simplets, ne trahissent en rien les images du dessin animé : bien au contraire, la Nintendo 8 bits les restitue magnifiquement.

Seule ombre au tableau : les musiques plutôt nasillardes... Lorsqu'on



connaît les possibilités de la Nes dans ce domaine, on est en droit de se poser quelques questions et pas des moindres...
Désopilant à souhait et vraiment aussi social-traître que la série télévisée, *The Simpsons*, c'est l'éclate totale...
A ne pas rater, vous risquez d'être calomnié ou carrément dénoncé à qui de droit !

Cartouche Acclaim pour la console Nintendo Nes.

S.A.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	3
SON	4
ANIMATION	3

GALAGA 91

12/20

Il y a quelques années déjà, à l'apogée de la VSC 2600 d'Atari, un shooting game du nom de *Galaga* fit un véritable tabac dans les salles d'arcade. Aujourd'hui, ce célèbre jeu de Namcot nous revient — dans sa version 91 — sur la portable de Sega.
On ne s'étalera pas sur le thème du jeu, des milliers de passionnés le connaissent déjà comme leur poche... On retrouve un principe identique à celui de la première version mais avec bien entendu quelques petites retouches pour le rendre plus attrayant. On en notera principalement deux : des caractéristiques plus performantes pour le vaisseau et l'insertion d'une nouvelle séquence. Tout comme son aîné, l'astronef peut se faire capturer par un des gros insectes ennemis. Une fois libéré, il s'accouple automatiquement avec celui qui l'a délivré, pour former ainsi un duo d'enfer.
Les nefs ne s'accrochent non plus côte à côte mais s'emboîtent par le dessus, et bénéficient en plus d'une puissance de tir accrue, qui bouffera les aliens tout crus et sous vide. Autre amélioration, de nouveaux tableaux qui déroulent selon un scrolling vertical, comme dans *Galaga 88* sur Nec — et en arcade.
De sales vermines et autres canailles malfaisantes seront au rendez-vous pour empêcher la progression du chasseur intrépide... Enfin, pour corser le tout, un boss de fin de niveau coton à exterminer patiente à l'idée de vous en faire autant.
Si techniquement, le programme connaît une nette amélioration, ce n'est pas le cas du point de vue de la jouabilité. Durant toute la partie, de sempiternelles vagues d'ennemis vous déferlent sur le râble ; seule leur vitesse de déplacement s'accroît — c'est dire si le soft rabâche ! Comparé aux superbes réalisations du même genre, *Galaga 91* piétine à l'arrière-garde mais ne décevra pas pour autant les dosés de shoot'em up !

Cartouche Namcot pour la console portable Game Gear.

L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	2

CONSOLES

SELECTION EURO LOISIRS

NINJA GAIDEN

14/20

La route du ninja déclenchera le rire jonquille des rouges baisers donnés par le droit du sang. Un caméléon ne perd jamais la palette de ses potentialités..

Dans la série des programmes qui mettent en scène des adeptes de l'art du camouflage, vous n'êtes pas vraiment gâté...
Sachez que *Ninja Gaiden*, de Sega, n'est autre que la suite du génial *Shinobi*, qui s'était vendu comme des petits pains il y a quelques mois déjà ! Espérons qu'il en sera de même pour cet énième épisode bondissant...
Armé de votre sabre sacré, vous abordez un terrain bondé de ninjas rebelles. Pour rester en vie, il faudra échapper aux pièges mortels et découper en rondelles tous les vauriens engagés pour vous faire la peau qui se dresseront sur le chemin. Difficile dans ces conditions de danser la rumba ou simplement de fuir... Vous devrez les affronter coûte que coûte !
Evidemment, tout au long de la mission, on pourra récolter des dizaines de potions revitalisantes et des armes de combats comme des shurikens, les boules de ta mè... euh, de feu ainsi que le boomerang décapiteur.
Normalement, si tout se passe bien, aucun guerrier ninja ne pourra vous résister. Mais gaffe aux écornifleurs de fin de niveau : les plus costauds en apparence ne sont pas forcément les plus redoutables. Car jusqu'ici, c'était du gâteau ! Vous aurez aussi à livrer des combats à mort contre des maigrichons genre sorcier imprécateur sur tapis volant, qui réduiront votre niveau d'énergie en un rien de temps à zéro. Eh oui, la vie d'un ninja fait parfois dans le démoralisant...
Entièrement réalisé selon un scrolling horizontal linéaire, *Ninja Gaiden* vous entraînera en définitive dans quatre lieux différents (forêt, port, gratte-ciel et château hanté).
L'action quasi omniprésente, accompagnée d'une sonorisation captivante, reste à la hauteur des capacités de la portable.
Et bien que la réalisation soit nette et sans bavure, on pourrait lui reprocher un degré de difficulté un peu trop gnangnan. Il suffit en effet d'une bonne petite heure pour finir le jeu — et cela sans forcer ! Un bon titre quand même, les gars...

Cartouche Sega (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console Sega Game Gear.

L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	5
SON	5
ANIMATION	5

13/20

AX BATTLER
Legend of Golden Axe

Aaarghh ! Les éditeurs nippons sont sans pitié ! Encore un jeu de rôle, encore une légende ! Si ça continue, un jour on fichera à la poubelle ces sempiternels jeux japonais qui arrivent par kilos chaque mois...

Dérivé de la borne d'arcade, *Ax Battler* met plutôt l'accent sur le côté aventure, mais présente néanmoins quelques scènes de pure arcade. Faut bien conserver ses racines...

Avant de nous fondre dans l'aventure, contons tout d'abord le scénario, très banal.

Dans des temps qui remontent au premier poil pubien de mon grand-père, d'affreux démons dérobèrent la Hache d'Or divine, qui donne à son possesseur le pouvoir de contrôler la planète. Le bon roi Bert Dago, qui souhaitait que la paix et la prospérité règnent dans son royaume, engagea un guerrier puissant et courageux, Ax Battler. Celui-ci, n'écoutant que sa hargne dévastatrice et sa xénophobie envers les malins, partit sur-le-champ en quête de la hache légendaire...

Dans un décor yssien, notre héros traverse des forêts et d'immenses steppes à la recherche d'informations. Doté d'une vue à la *Y-S 3* (encore !), Ax Battler disposera en outre d'une épée — classique au début — afin de décapiter tous ceux qui lui barrent la route. Le déroulement des scènes de combats, agréable, ne manque pas d'une certaine difficulté. Mais notre champion pourra faire appel à des pouvoirs magiques et des techniques particulières pour rivaliser avec les créatures surnaturelles. Il mènera ensuite son enquête auprès des habitants du royaume et en profitera pour se revivifier dans des maisons prévues à cet effet. Une exploration intensive l'amènera aussi à pénétrer le mystère de grottes sinistres, à parcourir des tours infernales etc.

D'une conception satisfaisante, *Ax Battler* mobilisera la plupart d'entre vous. Mentionnons

toutefois qu'un remake de ce type de jeu n'apporte pas grand-chose de nouveau — et tout est en japonais...

Cartouche Sega pour la console Sega Game Gear. L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	3

CONSOLES

POPEYE 2

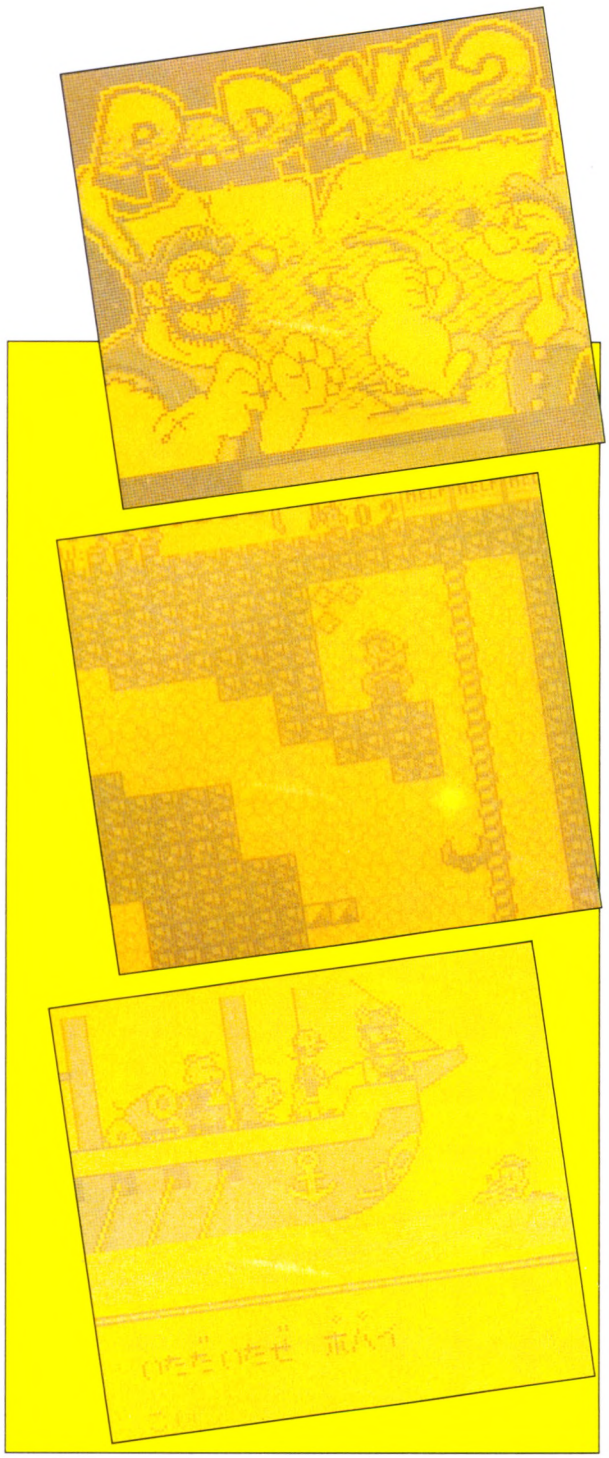
C'est alors que le sailor man, soûl d'épinards et sur l'air de Nagasaki, bricola des biceps en tirant sur sa pipe...

Alors que les meilleures séries télévisées d'animation à la mode (*Les Tortues Ninjas, Les Chevaliers du Zodiaque* et autres créations à la sauce nippone ou made in USA) se retrouvent adaptées sur pas mal de consoles 8 et 16 bits, notre bon vieux marin dégénéré refait surface dans un second épisode. Pas la peine de s'étaler sur le personnage... Entrons tout de suite sans perdre de temps dans le monde mirobolant de *Popeye 2*.

Ce soft de plate-forme se classe dans la lignée des grands jeux d'arcade. Et son principe repose sur les mêmes vieilles recettes qui ont fait le succès de la série des *Mario Bros* : on dirige un petit bonhomme qui devra sauter bloc par bloc, éviter les pièges éparpillés çà et là, et dégommer à la force de l'uppercut tous les ennemis qui gêneront sa route. En tout et pour tout, cinq dangereuses étapes, divisées en trois stages chacune, seront à franchir avant que le sailor man aux biceps marinement ancrés ne remporte le gros lot et sauve sa douce et fine Olive.

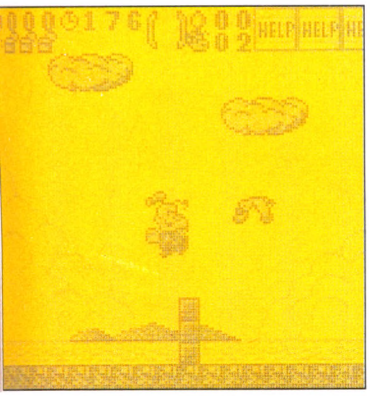
Bien entendu, chaque tableau est gardé par des monstres très attendrissants — si, si ! De plus, Popeye pourra se goinfrer à volonté tellement le jeu lui cause de tracas. Quand il avale des épinards, son poing grossit progressivement, en même temps que sa force de frappe.

A tous les p'tits malins qui sèment le désordre dans toutes les phases du jeu : déguerpissez au plus vite car ça va chauffer! Notre costaud devra quand faire attention à ne pas se vautrer contre les parois ou contre les ennemis divers — sous peine de perdre en deux temps trois mouvements sa pêche destructrice.



Tout au long des tableaux, Popeye, s'il fourre son nez dans certains recoins, découvrira quelques portes secrètes défendant des stages bonus où il pourra remplir notablement sa panse. Notons au passage que les décors des

15/20



divers lieux à visiter (bateaux, souterrain, etc...) se révèlent joliment bien meublés et sont encadrés d'un honnête scrolling multidirectionnel. Pour accompagner Popeye dans son périple dédalesque, des airs de musiques sympathiques, issus de la bande originale du dessin animé, soutiennent en permanence l'action.
Popeye 2 apparaît comme un programme tout à fait plaisant où l'on ne s'ennuie pas un seul instant, sans compter qu'on peut jouer à deux en reliant deux machines semblables. Franchement, que demander de plus ?

Cartouche Sigma pour la console portable Game Boy
L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	4

12/20

DRAGON CRYSTAL

L'histoire, d'après la doc, débute de façon plutôt étrange dans *Dragon Crystal*. Vous vous retrouvez soudainement prisonnier d'un univers surnaturel où d'horribles créatures malfaisantes grouillent dans tous les coins...
Et comme on peut le subodorer, votre tâche consiste apparemment à quitter au plus vite cet endroit cauchemardesque. Mais pour y arriver, il faudra récupérer un gobelet magique ad hoc. Sur le chemin, des monstres bizarroïdes chercheront à vous mettre en pièces le plus rapidement possible. Et ils ne le feront pas dans la dentelle, ces bougres... Certains vous sautent directement au colback sans que vous ayez le temps de dire quoi que ce soit !
Pour vous en débarrasser promptement, toute une panoplie d'armes sera mise à votre disposition. Et si ça ne suffit pas, des objets au pouvoir magique dévastateur n'attendent que votre bon plaisir. De plus, vos points d'énergie pourront augmenter par absorption de nourritures terrestres (pain, lait, cuisse de poulet...) et cela, au fil de l'aventure. De la même façon, la bourse récoltée vous sert essentiellement à progresser dans le jeu lorsque votre niveau de vie tombe à zéro. Un menu apparaît alors et vous propose de continuer la partie à condition que vous possédiez assez d'or — à vous d'amasser le plus de pognon possible !
C'est à travers une trentaine de lieux infestés de pièges et de culs-de-sacs que le jeu se déroulera. Lorsque vous aurez l'impression de tourner en rond, le seul moyen de vous en sortir sera de tâtonner et de marcher précautionneusement dans les endroits suspects jusqu'à que vous découvriez l'issue de secours. Doté d'un graphisme assez moyen, *Dragon Crystal* se joue toutefois au rythme de douces mélodies. Malgré une action lassante, le soft, à tout bien considérer, reste un bon jeu d'exploration pour l'ensemble des aventuriers en herbe.

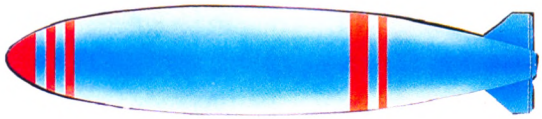
Cartouche Sega pour la console Sega Master System.
L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION	
INTERET	3
GRAPHISMES	2
SON	3
ANIMATION	4

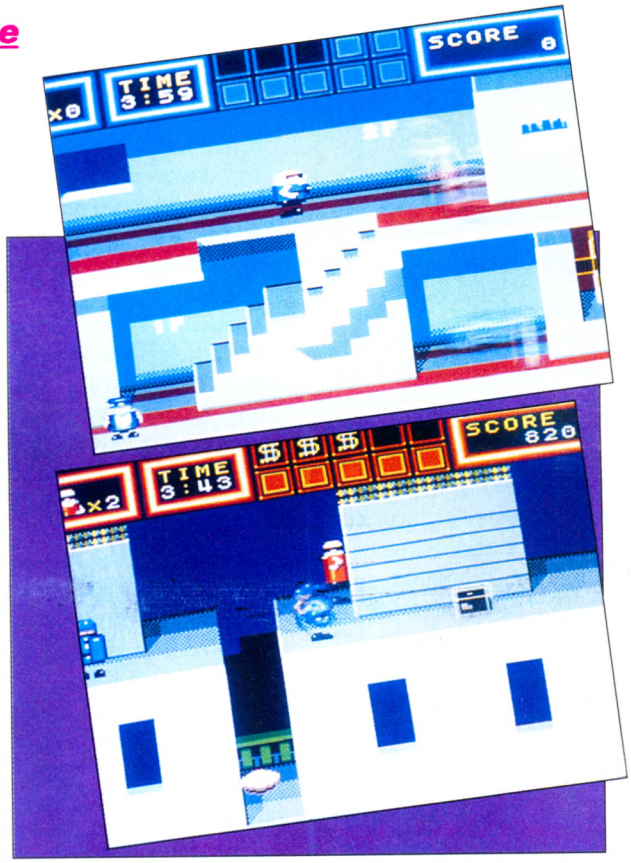
CONSOLES

15/20

BONANZA BROS



A Fric City, tout le monde aime l'argent de tout le monde, mais personne n'aime tout le monde...



Issus d'une famille aux mœurs étranges, nos deux sympathiques kleptomanes de service ont élevé le cambriolage jusqu'à la dignité d'un des beaux-arts. A tel point qu'Arsène Lupin et Hudson Hawk ressemblent en comparaison à de guenilleux voleurs à la tire... Dotés d'une solide réputation à la suite de casses pour le moins incroyables, on leur confie la délicate mission de ne plus détrousser que les riches — afin de donner aux pauvres. Belle occasion de se racheter, mais plus facile à dire qu'à faire ! La preuve, les deux compères auront bien du mal à tromper les gardiens et autres vigiles en faction devant les banques de dépôt les plus importantes de Fric City, qui pourrait aussi bien s'appeler Cash City...

Adaptée de la Mega Drive, cette conversion destinée à la Master System se révèle très bien faite malgré les capacités moindres de la machine. Le joueur ne disposera évidemment pas des mêmes options ou de la possibilité de taper à droite ou à gauche pour chouraver les quelques lingots qui traînent dans le secteur, ou se divertir en compagnie d'un partenaire.

Et pourtant l'essence même du soft reste intacte et toujours aussi prenante que dans la belle version 16 bits...

Le principe de jeu coule de source : vous devez donc dérober un nombre précis de bijoux, de lingots ou de billets en un laps de temps déterminé et en des lieux qui feraient rebrousser chemin au plus téméraire des gentlemen-cambrioleurs.

A vous de faire preuve d'ingéniosité si vous voulez parvenir à déjouer l'attention des cerbères armés. N'hésitez pas à vous planquer derrière les murs et à flinguer les zozos téméraires qui se mettraient dans l'idée de donner l'alarme.

Et si par malchance votre personnage n'atteignait pas la sortie dans le temps voulu, il se retrouverait automatiquement emprisonné.

Enfin, le mode de configuration permettra au joueur de choisir d'incarner l'un des deux frères dans chaque mission. Un bon jeu qui ne paye pas de mine... d'argent, mais quand on a la bonanza !

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

S.A.

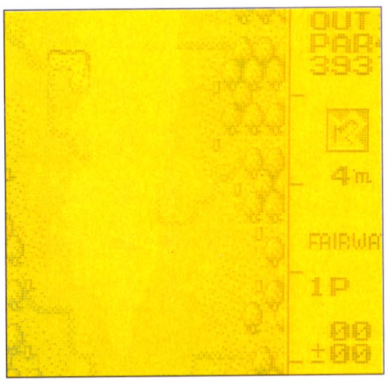
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	3
ANIMATION	4

KONAMIC GOLF

17/20

Ah que ça swingue comme au Golf Drouot, ah que j'en ai plein les chaussettes noires sur ces étendues herbeuses !



Cette simulation de golf très populaire au pays du saké va en surprendre plus d'un, tant par sa réalisation très soignée que par son extrême facilité d'utilisation.

J'en connais qui vont se ruer à toutes jambes dans leur magasin préféré, de peur que la rupture de stock ne devienne trop vite une triste réalité. Quant aux incrédules, qu'ils se méfient du swing de Konami !

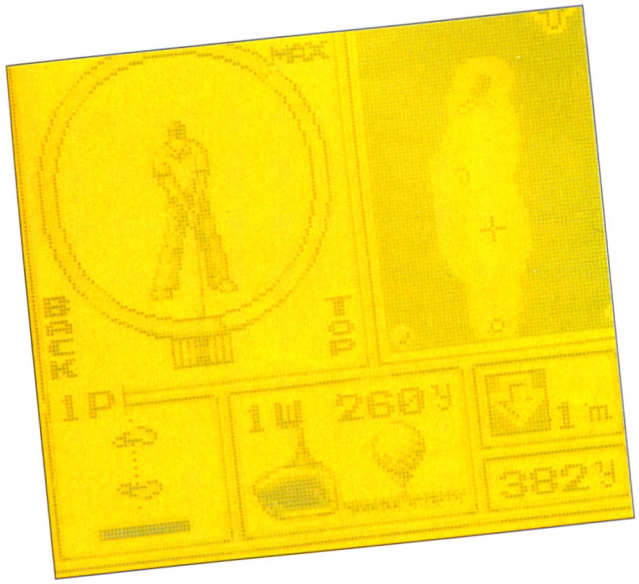
Vous allez participer à un grand tournoi — l'open de Konami ! — et frayer avec les plus célèbres des golfeurs nippons. Dix-huit trous au programme, comme il se doit, et il vous faudra, pour monter sur le podium, faire preuve de dextérité. Le vent, les bunkers, les étangs artificiciels et les gibbosités des surfaces vous poseront problème... Heureusement, le programme dispose d'un mode entraînement apte à vous mettre la main au fer ou au bois (vous disposez d'un choix de 14 clubs et d'effets paramétrés).

L'atout principal du jeu se situe sans aucun doute dans sa réalisation impeccable. Graphiquement, *Konamic Golf* épate par ses décors détaillés au poil près et par l'animation très fluide du golfeur. Musicalement c'est parfait, la bande sonore accompagne avec grâce et opportunité le déroulement du jeu.

Que vous soyez expert ou novice en matière de golf, tous vos faits et gestes sont coordonnés par le biais d'un choix adéquat (du fait du programme) de la trajectoire à suivre et des clubs adaptés à la situation. Il ne vous reste plus alors qu'à régler quelques paramètres (l'effet de la balle et la puissance de frappe), et le tour est joué ! A deux comme en solo, *Konamic Golf* vous offre des instants de détente à ne pas négliger en ces années sombres. Une réussite de plus à l'actif de notre (pas du tout Kon) ami...

Cartouche Konami (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console portable Nintendo Game Boy.

L.S.



APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	3
ANIMATION	4

CONSOLES

16/20

WORLD CLASS LEADERBOARD

Sega, en rachetant les droits de Leaderboard à US Gold Access Software, a fait un bon choix en matière de simulation de golf.

Ce jeu avait cartonné lors de sa sortie sur les micros et dès les premiers instants, on s'aperçoit que la bête est superclean — mais pas réellement spectaculaire. Vous allez en premier déterminer le niveau des joueurs, gradation allant de "débutant" à "professionnel". Signalons au passage que l'atout principal du programme réside dans la qualité de la visualisation du terrain... Comme dans la version micro, l'aire de jeu se présente vue en profondeur et en fausse 3-D, ce qui permet de mieux apprécier l'ensemble du parcours.

Même style de décors simples : surfaces boisées entourées d'étangs et de bunkers, enfin le toutim du sport cher aux frimeurs de la sous-caste des parvenus. Bien évidemment, chaque parcours varie en difficulté ; ainsi, le Gauntlet et le Doral Country apparaissent les plus trapus, du fait d'une présence de l'eau et d'une arborisation plus importantes.

La vue globale de *World Class Leaderboard* demeure donc fidèle à celle des versions précédentes. Il en va de même pour l'animation du golfeur, réaliste à tel point qu'on croirait assister à une retransmission télé (et je pèse mes mots) commentée par l'ineffable et caricatural Nelson Monfort.

Question son, le jeu propose quelques bruitages (applaudissements de la foule par exemple) et des voix digitalisées d'un excellent niveau en regard des capacités de la Game Gear. Si vous aimez le golf dans un fauteuil, optez pour cette simulation qui vous épargnera les commentaires frelatés et différés du vibrion cité plus haut...

Cartouche Sega pour la console portable Sega Game Gear.

L.S.

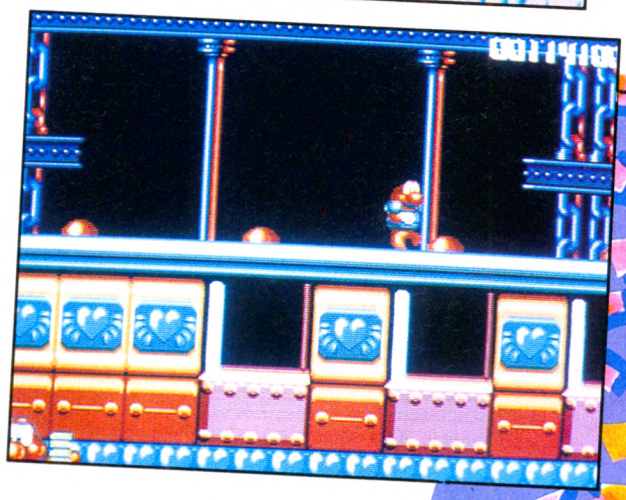
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	3
SON	5
ANIMATION	4

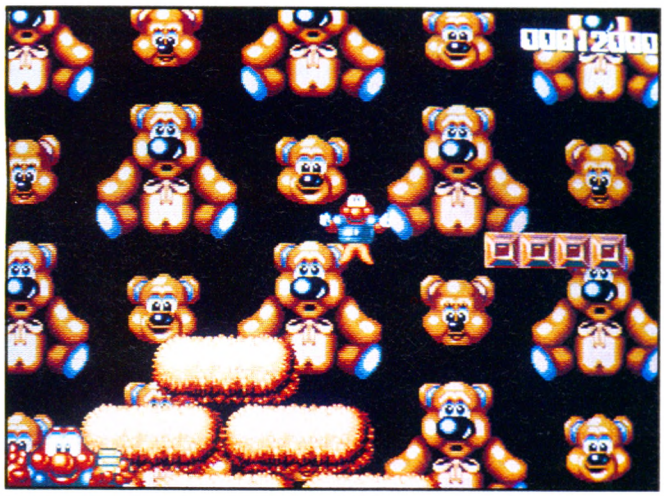
ROBOCOD

18/20

La marée flingue à l'infini et quelque part, Robocod se détend. Perhaps Maybe ? De toute façon, ça se soigne...



L'œil globuleux mais vif, voici le premier poiscail à se faire des écailles dorées d'agent secret — robotisé de surcroît... Un tel spécimen ne saurait échapper aux yeux experts des jolies pingouinettes !
Le héros pisciforme dispose d'un atout de charme et de choc pour séduire d'abord, puis éliminer ses pires ennemis. Extensible à l'infini, l'aquatique créature de la nouvelle Atlantide — celle qui repose au fond des eaux et attend de renaître pour mettre fin à notre civilisation pourrie (minute de délire personnel) — atteint de cette manière les plates-formes les plus hautes sans aucun problème.
L'infâââme docteur Maybe, adversaire déclaré de James Pond (le frétillant dont ah ! que je vous parle), s'est mis en tête de détruire toutes les usines de jouets du Père Noël (bien cachées au pôle Nord) et donc de priver des millions d'enfants des cadeaux tant espérés. Votre mission consiste à retrouver toutes les bombes machiavéliquement dissimulées dans les huit niveaux d'une de ces fabriques. Pas facile, d'autant que des clampins à l'air décidé quadrillent le secteur — histoire de vous barrer le chemin favori des écoliers sages.
Réalisé dans la plus pure des traditions consoliennes, *Robocod* dispose de tous les arguments nécessaires pour faire de l'ombre à *Sonic*. Les scrollings, fluides et nombreux et les décors marrants, fortement inspirés des gros cubes et du jeu de Lego qui bercèrent notre enfance, ne manqueront pas de vous faire saliver. Les animations de haute volée foisonnent et ça donne envie de manger comme c'est pas croyable — surtout quand on se trouve devant d'immenses gâteaux à la crème recouvert de confiseries...
Rapide et soigné dans les moindres détails, ce soft témoigne de l'effort accompli par Elect-ronic Arts pour adapter dans les délais les meilleurs la version de Millennium — testée ce mois-ci dans la rubrique micro !



Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive.

S.A.

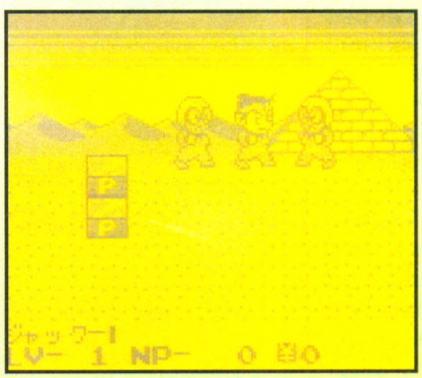
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	5
SON	4
ANIMATION	4

SUPER CHINESE LAND 2

13/20

Si vous aimez les jeux de rôle à la japonaise où l'aventure et l'action se trouvent combinées, alors pas un seul temps d'hésitation...
Super Chinese Land 2 vous entraîne dans des lieux merveilleux, mystérieux et originaux. Ça va du simple château-fort aux pyramides et au Sphinx, en passant par des cités futuristes — ce qui à première vue déconcerte un chouia. Mais d'après les quelques renseignements que j'ai pu extraire de la doc japonaise, il semblerait que vous ayez affaire à un jeu qui vous permet de remonter dans le Temps. Pour quoi faire ? Alors là, je ne suis pas plus avancé que vous en ce qui concerne le scénario...
Vous dirigez un ou deux petit gars aux poings d'acier qui, par on ne sait quelle fatalité, devront lutter à mort pour sauver leur peau des griffes d'immondes créatures.
Signalons que la majeure partie du jeu est présentée en vue de dessus ; c'est seulement lors des scènes de combat qu'intervient la phase d'action 2-D, un peu comme dans *Double Dragon*.



De redoutables guerriers — adeptes des arts martiaux — vont vous assaillir façon déferlante. Et comme au début on n'a à sa disposition qu'un seul coup de poing et un banal saut en l'air, ça va être coton de règler leur compte à tous ces vauriens, mais comme dit le proverbe, *audaces fortuna juvat*.
Pour fortifier son score, on pourra avantageusement se procurer chez des marchands potions revitalisantes, armures, boucliers, épées de feu et autres objets indispensables si l'on veut se débarrasser des emmerdeurs qui vous filent le train.
Pendant le repos du guerrier, de jeunes et jolies gonzesses aux doigts féiques vous colleront dans le bec un doping de première, genre beignet aux crevettes ou cachets à base de cortisone (comme Fausto Coppi).
Plus fort encore, les plus fouineurs d'entre vous auront tout loisir de se refaire une santé grâce à quelques massages maison. Mais attention, ça coûte les yeux de la tête !
Super Chinese Land 2 sort de l'ordinaire à cause d'un mélange bien dosé d'action et d'aventure. Et d'une petite pointe d'originalité...

Cartouche Culture Brain (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49. 39. 05. 72) pour la console portable Game Boy.

L.S.

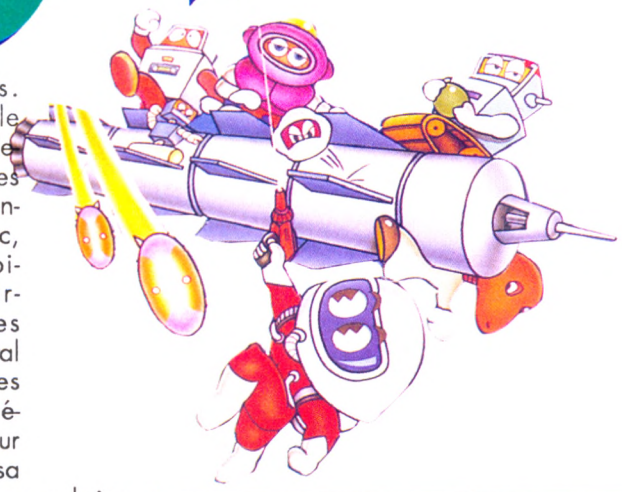
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	3
GRAPHISMES	3
SON	3
ANIMATION	4

ALTERED SPACE

SELECTION EURO LOISIRS

15/20



Un Outland où les outlaws sont des robots. Dans l'espace altéré où plus rien ne se justifie que l'instinct de conservation.

Un jeu en 3-D sur Game Boy, ça faisait longtemps qu'on attendait ce moment. Et pour une surprise, c'est une grosse surprise...

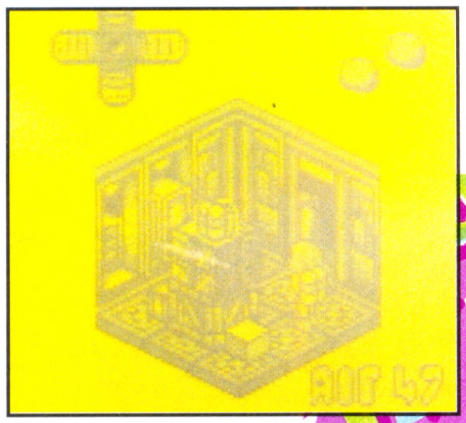
La plupart de nos lecteurs se souviennent probablement du bon vieux *Alien 8* sur micro. Eh bien le principe d'*Altered Space* est exactement le même ! Fou ce que les programmeurs d'Epic innovent... C'est vrai aussi que la repique fleurit dans tous les domaines en ce moment. Y a qu'à écouter les ahuris du Top 50. Et comme on change rarement les recettes qui oseillent...

Après une intro d'avant-garde, ça commence directement dans une salle (vue en 3-D classique) remplie de meubles métalliques. Humphrey (le petit cosmonaute que vous guidez) a pour mission de mettre un peu d'ordre dans une station orbitale infestée de robots au gabarit terminatorien, qui mettent une louable application à lui barrer le chemin.

La difficulté essentielle, cependant, ne réside pas dans les attaques ennemies, elle provient plutôt des pièges en tout genre dont regorgent les pièces à visiter. Le savant fou à l'origine de telles surfaces a dû se doper la cervelle à l'hydromel informatique pour pouvoir inventer de pareilles souricières. Humphrey le casse-cou devra placer des cubes aux endroits ad hoc, sauter habilement par-dessus des blocs de métal et éviter les chouettes mécaniques pour satisfaire à sa mission. Au cours du jeu, un certain nombre d'objets lui serviront à dégager les passages bloqués. Parmi ceux-ci, le tube à oxygène lui sera d'un grand secours si son niveau d'air tombe à zéro ou encore le "Circuit Jumper", qui lui permettra de bondir plus haut que la normale.

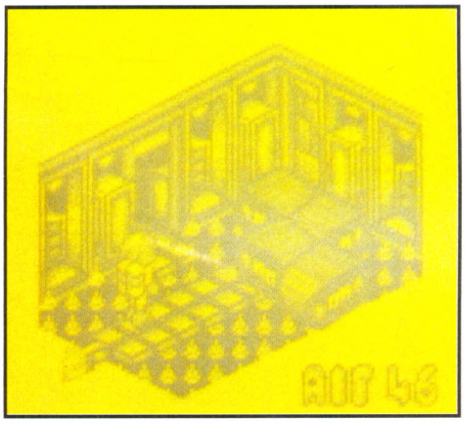
La visualisation tridimensionnelle du jeu rend le maniement du personnage quelque peu ardu. Alors ne vous plaignez pas si au début, vous n'arrêtez pas de vous écrabouiller la tronche contre les parois. C'est tout à fait normal. Moi-même, j'ai déjà du mal à assurer, alors Momo, pensez...

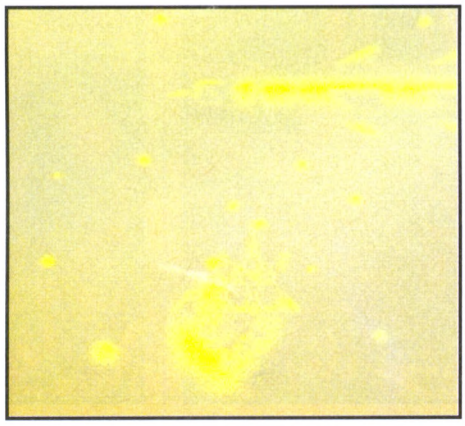
Au niveau de la réalisation, tout semble correct.



Graphismes finement détaillés et figurants bien animés flatteront l'œil des plus maniaques. Une très belle réalisation qui engendrera chez certains d'entre vous une légitime nostalgie.

Cartouche Epic/Sony (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél.: 49.39.05.72) pour la console portable Game Boy. L.S.





APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 3
GRAPHISMES ..5
SON 4
ANIMATION ..3

EIGHT MAN

SELECTION EURO LOISIRS

Fais gaffe, Numéro 6, y a un Numéro 8 qui débarque — je te dis que ça... Faut pas rester prisonnier de sa réputation !

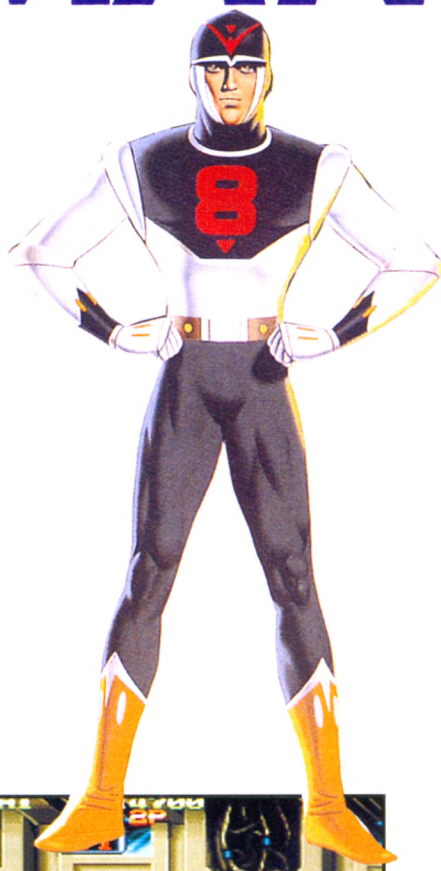
La renommée des superhéros japonais a franchi les océans et les limites de notre galaxie. Ils prouvent chaque jour leur valeur et leur efficacité — les supermen made in USA n'ont plus qu'à bien se tenir...

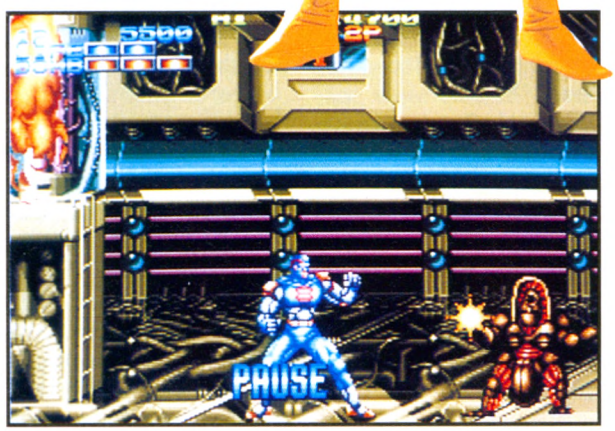
Eightman, c'est donc l'homme au chiffre 8. Pourquoi ? Allez donc savoir... Ce mec aux pouvoirs dévastateurs va arracher une fois de plus notre petite planète chérie aux mains crochues d'un horrible taré — et prétentieux avec ça : son titre de professeur lui est quasiment monté à la crête, hein !

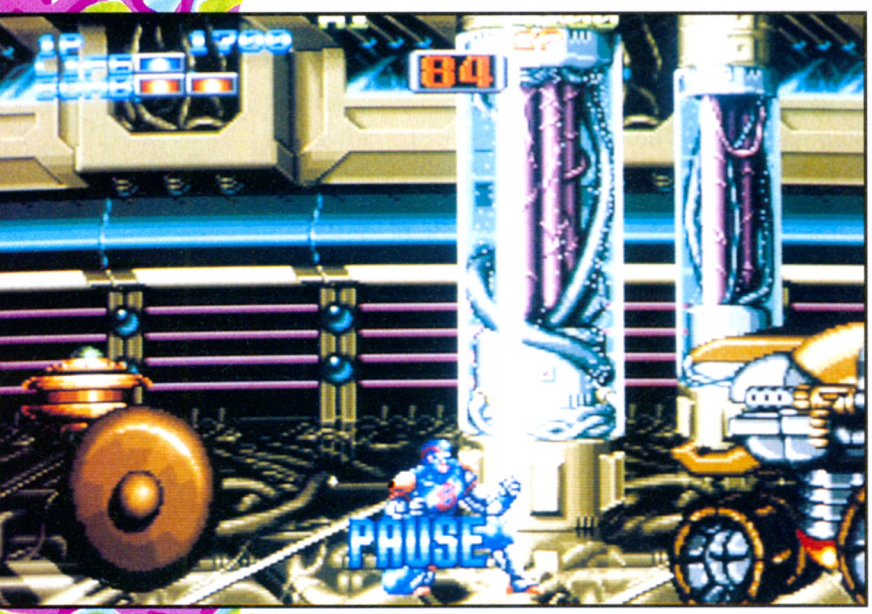
Malgré les apparences, cette histoire d'amour vous entraînera au cœur d'un des jeux les meilleurs qu'on puisse trouver en ce moment sur la console SNK NEO-GEO. Rivalisant sans peine avec *Ninja Combat* et *Cyber Lip*, puisque tout droit inspiré de ces deux mégasofts, *Eight Man* reprend les caractéristiques du surhomme sans peur et sans reproche... Prêt à défendre la veuve et l'orphelin contre vents et marées (truisme breton).

Vous incarnerez donc l'un des deux Eight Man disponibles (possibilité donc de jouer à deux), dont la rapidité de déplacement ferait envie à Carl Lewis en personne. Les programmeurs ont d'ailleurs fait dans le réalisme, en apportant un tas d'innovations.

Tous les deux stages, vous devrez vous magner le rond et anticiper les mouvements d'un certain nombre de crétins (en collant) plus vifs que l'éclair, selon un scrolling hori-







19/20

zontal fulgurant digne de figurer au paradis des shoot'em up. Et à tout instant, nos deux héros peuvent faire valoir leur extraordinaire panoplie d'armes et de pouvoirs, rendant ainsi un hommage justifié au cerveau fécond de leur concepteur. Mes chers administrés, la conquête de la galaxie est à l'ordre du jour et la municipalité... — mais non Momo, tu n'es pas encore le maire de Tokyo-sur-Seine !
Bref un bon défouloir — magnifiquement animé de surcroît...

S.A.

Enfin un vrai de vrai, un dur de dur — enfin un superbeat'em up comme on les aime... Comparé aux autres jeux de combat qui sévissent actuellement sur la même bécane, *Eight Man* remporte le pompon, et d'une casquette à pont d'avance. Action et réalisation ont été peaufinés au quart de poil...
On y retrouve toute la panoplie du super-combattant futuriste, tous les errements goûtus de la castagne à tout va, ce qui fait de ce soft un jeu enfin digne de la NEO-GEO. En duo, vous finirez par ignorer le reste du monde — tellement il se révèle prenant. Conseil aux amoureux...

L.S.

Cartouche 46 mégas (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49.39.05.72) pour la console SNK NEO-GEO.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET 4
GRAPHISMES ..5
SON 5
ANIMATION ..5

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

19/20

John Madden American Football, le premier de la série, était déjà un modèle du genre ; le second conforte mon opinion selon laquelle le football américain — encore trop méconnu en France — constitue un sport éminemment formateur pour la jeunesse.

Le soccer y en a marre ! Papin et sa canette de bière, ras la capsule ! Amoros pour ou contre ? On s'en fout ! Revenons au sport — le vrai —, comme le foot US, qui n'est pas encore aussi pourri en France que la mascarade organisée du ballon rond (le fric n'y faisant pas encore la loi). John Madden, qui a la réputation d'être un des meilleurs entraîneurs de cette discipline est là pour vous conseiller tout au long du jeu et faire des pronostics sur les rencontres. Un conseil : avant de débuter, prenez le temps de visionner un match afin d'étudier toutes les tactiques de jeu — multiples et vraiment indispensables. L'improvisation ne fait pas partie des schémas tactiques de chaque team, tout se calcule précisément et seul le running back peut ajouter un peu de fantaisie.

JMAF avait un petit défaut : votre quarterback (lanceur), en choisissant une option bien précise

(punt), pouvait faire des courses de plus de 40 yards sans être intercepté (sacked). Je vous le dis tout de suite, n'essayez pas cette tactique, un monstre de 130 kilos courant le 100 m en 11 secondes vous sauterait sur le paletot en un rien de temps. Cui-cui ! Ah ça, pour être cuit vous le serez et vous vous coucherez sur la civière avec délices.

Bon, ce n'est que partie remise, revoyons cette séquence au ralenti ou en accéléré (eh oui, comme votre magnétoscope), afin d'étudier les adversaires et ne pas commettre les mêmes erreurs — le public ne vous le pardonnerait pas ! Toutes les grandes équipes figurent au programme, les 49ers de San Francisco avec Joe Montana, les Dolphins de Miami avec Dan Marino, les Giants de New York, les Red Skins de Washington, chacune avec ses caractéristiques réelles. Un superbe jeu collectif avec en prime des Pom-Pom girls !

Et puis si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours aller voir un vrai match... La France possède quelques équipes d'un très bon niveau comme les Sphinx du Plessis-Robinson (Olivier Ramalingom, à mon avis le meilleur running back français, est un fervent lecteur de Micro News...), les Castors de Paris, les Ours de Toulouse, les Argonautes d'Aix-en-Provence. Pour tous renseignements, adressez-vous à la *Fédération Française de Football Américain, 8, rue du Fbg-Montmartre, 75009 Paris. Tél. : 40.22.03.60.* M'enfin !

Cartouche Electronic Arts pour la console Sega 16 bits.

Franck M.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	5
GRAPHISMES	4
SON	5
ANIMATION	5

MERCS

10/20

Un coup de *Mercs*... comme on dit et ça repart ! Une fois encore Sega n'a pu s'empêcher d'adapter un jeu d'arcade sur la pauvre Master System, qui malgré d'étonnantes capacités pour une machine de son âge, ne saurait rivaliser avec les consoles 16 bits.

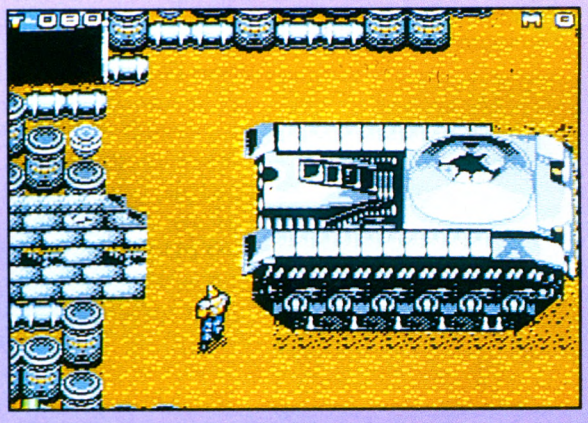
Comme on avait déjà eu droit à *Mercs* sur la Mega Drive, il fallait bien s'attendre à le voir débouler sur la Master. Seulement voilà : du bon on passe allègrement au minable, au bidon sans goût ni couleur. Ça vous lassera en moins de temps qu'il n'en faut à Momo pour se tortorer 10 hamburgers. Le scénario demeure le même, mais côté graphique et sonore, ça ne suit guère... Vous incarnez donc l'agité façon Rambo, dont la mission consiste à délivrer des mains d'un groupe de tortionnaires terroristes l'honnête président des Etats-Unis. Ouais...

Au lieu de nous balancer une énième conversion d'arcade sur une console qui n'en peut mais, concevez plutôt chez Sega des jeux comme *Donald Duck*, qui siéent admirablement à la petite du cru, que de sombres... *Mercs*.

C'est vrai quoi, faut pas se moquer du peuple — sinon ça sera la révolution !

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

S.A.



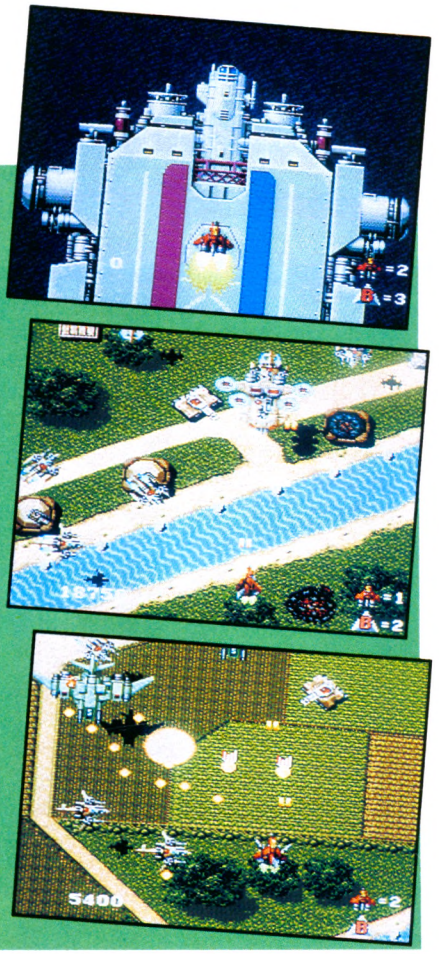
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	2
GRAPHISMES	3
SON	3
ANIMATION	2

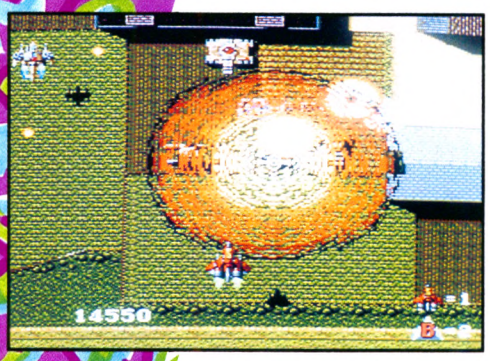
RAIDEN TRAD

15/20

Mais bien sûr que le vide sidéral des shoot'em up peut en combler plus d'un — dont de la farce !



Et un de plus ! La petite console Nec ne serait-elle pas la meilleure pour ce qui est des adaptations de shoot'em up ?
Avec cette énième conversion d'arcade, Hudson Soft confirme bien sa place de grand manitou. Reste à vrai dire qu'un jeu de tir, même bien transféré et réalisé, demeure un vulgaire truc de massacre — avec tout ce que ça comporte de systématique et d'acharnement thérapeutique. Ce qui veut dire en clair, chers messieurs et dames, que *Raiden Trad* ne nous apporte rien de plus que *Tiger Heli* ou tout autre shooting game de bourre classique.
Le principe des options ne change guère, malgré une évidente amélioration du Game Play. Et le soft conserve, dans les moindres détails, tous les points importants qui faisaient de lui le roi des salles obscures, le défouloir de la jeune génération...
Bien qu'il s'agisse d'un programme excellent, nous ne nous apesantirons pas sur son principe ou sur le scénario... Ça serait aussi rasoir qu'un roman de Pascal Sevran ou un film de Costa-Gavras. Non, nous aimerions juste signaler aux nombreux lecteurs qui veulent bien nous prêter attention, que si *Raiden* ne figure pas dans votre logithèque, personne ne viendra vous faire la nique ou crier à la chienlit.. Même si tout y est soigné (scrollings fluides, musiques et graphismes à l'air engageant), rien n'échappe cependant à une banalité de réducteur aloi. L'absence des plans superposés qui donnaient une intéressante dimension en profondeur au jeu d'arcade ne fait que renforcer cette impression... Quoi qu'il en soit, les amateurs du genre trouveront dans *Raiden* de quoi se la donner sans danger, au lieu de se mettre à assassiner leur belle-mère ou à violer leur cousine favorite pour un oui ou pour un non...
A voir !



Carte Taito (distribuée par Sodipeng) pour les consoles Core Grafx et PC Engine Duo.

S.A.

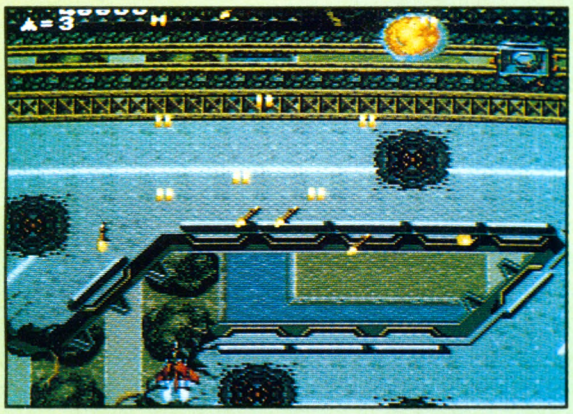
APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	4
GRAPHISMES	4
SON	4
ANIMATION	3

RAIDEN TRAD

10/20

C'est la première fois que cette compagnie développe sur console. Et inutile de vous présenter *Raiden Trad* — tant ce jeu a fait parler de lui dans les salles d'arcade.
Mais quand on se met à pratiquer le décrochement de mâchoire au bout de cinq minutes et qu'après vingt, on roupille pour le compte, il y a de quoi se demander où se cache l'intérêt de jeu — certainement pas dans le fait de casser de l'alien à gogo et à deux simultanément ! Cette version Super Famicon du célèbre shoot'em up ne vaut franchement pas celle sur Nec...
Tenez : l'action, se déroulant selon un scrolling vertical, ne devrait en principe pas freiner... Eh bien old friends, car aussi incroyable que cela puisse paraître, le jeu commence à tousser quand trop de sprites envahissent l'écran. Ces ralen-tissements sont à vrai dire habituels sur l'ensemble des softs de la Nintendo 16 bits, qui vient de fêter son premier anniversaire il y a peu de temps. Si on ajoute à cela les déplacements saccadés des vaisseaux, des couleurs à se chier dessus, des musiques à peine écoutables et une action hyperlassante, on aboutit à un *Raiden Trad* qui déçoit beaucoup en regard de calibres comme *E.D.F.* ou *Area 88*.
Tout au long du raid aérien, on ne fait que tirer à outrance sur tout ce qui bouge. Aucune technique particulière à employer, aucune paroi dangereuse à éviter, aucun boss réellement coriace — non, rien de tout cela... Un total manque d'originalité !
Et lasers et bombes constituent un arsenal bien décevant, d'autant que les divers méchants qu'on se tape au cours des 8 tableaux ont reçu l'ordre formel de ne pas se rendre ! Les foutus ennemis blindés mettent tout de même un peu de piquant dans le plat ; on arrive cependant à s'en défaire assez facilement — à condition de se munir bien entendu des bonnes armes...
Il est bidon, il ne fait pas le poids... Il nous sort par les trous de nez et ne possède pas le moindre charme. As-tu vu, entendu... le porte-clés qui chante ? Non, alors va plutôt à la chasse au dahut, avec un ventilateur gros module sur la tête et tes gnards à la suite...



Cartouche TOEI Animation (disponible par correspondance chez I.D.E. ; tél. : 49. 39. 05. 72.) pour la Super Famicom. L.S.

APPRECIATIONS DE LA REDACTION

INTERET	2
GRAPHISMES	3
SON	3
ANIMATION	2

LE BADAUD DE LA BD

L'ALCOOL SILENCIEUX DES D

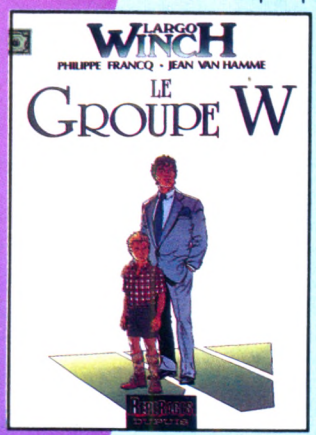
Enluminures et illuminations ! Buvez le trait jusqu'à la lie en un sabbat d'aventures tentatrices...

Van Hamme et Francq

LARGO WINCH t.2 : LE GROUPE W

(Dupuis)

En deux albums seulement, Largo Winch est en train de devenir un des héros incontournables de la BD des années 90, un personnage qui va peut-être avoir autant d'importance dans l'esprit du public qu'un Blueberry ou un Jeremiah... Faut dire que le scénario met le paquet question castagne, traîtres patibulaires et petites pépées choucardes. Ce qui se fait vraiment de mieux dans le genre aventures speedées actuellement...



Parcelier

LA MALÉDICTION DES SEPT BOULES VERTES t.5 : LE RIRE DE LA SORCIÈRE

(Casterman)

Si vous aimez *Le seigneur des anneaux*, vous aimerez

cette saga des *Sept boules vertes* où se mêlent mystère, magie et aventure. A l'origine destinée à un public enfantin, cette série a évolué au fil des albums jusqu'à offrir, aujourd'hui, des scénarios oniriques particulièrement complexes. J'avoue même n'avoir pas tout pigé... Mais, après tout, Lewis Carroll racontait ses histoires à une petite fille et il fait maintenant transpirer les universitaires...

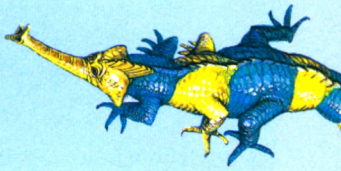
Gabrion

L'HOMME DE JAVA t.2 : L'AUSTRALIEN

(Vents d'Ouest)

Passer de l'adolescence à l'âge adulte n'est pas toujours chose facile (même qu'à la rédaction de Micro

News y en a qui retardent encore un peu le moment). Pour Herbert Livingstone, un jeune aristocrate anglais de la fin du 19ème siècle, c'est carrément le cauchemar...



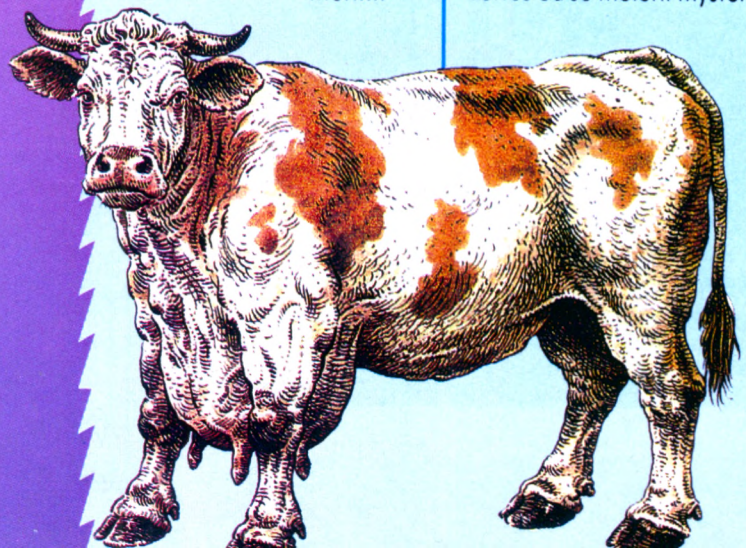
Dans le premier volume de la série (*Rebelle*), il quittait sa famille dans les larmes et le sang. Dans ce nouveau chapitre, frappé d'amnésie au beau milieu du désert australien (c'est plus original qu'à l'Euromarché du coin), il continue de rechercher dans la souffrance sa nouvelle identité. Et ça nous donne unalbumsupersympathique, avec une mise en couleurs à éblouir RayCharles.

Christin et Mézières

LES HABITANTS DU CIEL

(Dargaud)

Imaginons que les célèbres Valérian et Laureline ne soient pas que des héros de papier, qu'ils existent réellement. Voici un atlas de leur monde, présentant presque sérieusement tous les animaux et les peuples de l'espace



ÉMONS

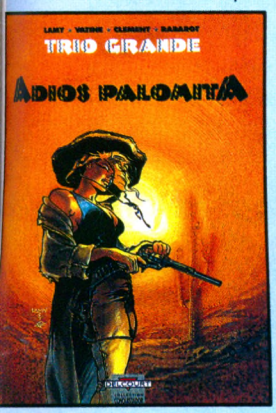
qu'ils ont eu l'occasion de rencontrer au cours de leurs aventures. Ça a l'apparence d'une docte encyclopédie... mais c'est tout du pipeau !

Vatine, Clément et Lamy

TRIO GRANDE t.1 : ADIOS PALOMITA

(Delcourt)

Les westerns se font rares de nos jours. En voici un chouette, dessiné vigoureusement par Fabrice Lamy, jeune auteur prometteur (comme disent les vieux critiques sans avenir), avec outlaws psychopathes, shérifs teigneux et donzelles fatales. Ça sent la poudre, la sueur et c'est drôle comme un vrai western spaghetti.

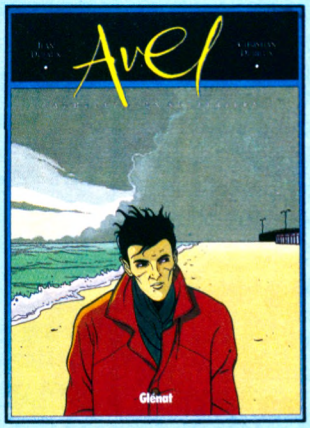


Dufaux et Durieux

AVEL t.1 : ACHEVEZ LES SOLITAIRES

(Glénat)

Une histoire de chasse à l'homme, parsemée de cadavres et de gangsters impitoyables, comme on n'en imagine qu'au cinoche, dans les polars avec Delon ou Trintignant. C'est complètement angoissant (donc réussi...), mais attention : l'album se termine en plein suspense et il va falloir attendre le deuxième volume (dans combien de temps ?) pour connaître les raisons de ces crimes...

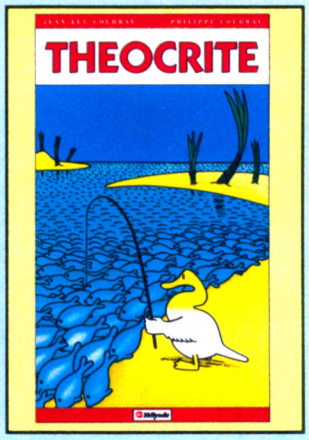


Jean-Luc et Philippe Coudray

THÉOCRITE t.1 : LE BONHEUR AU BOUT DU FIL

(Hélyode)

Chez une toute récente maison d'édition belge, un nouveau personnage des frères Coudray : Théocrite, le plus mauvais pêcheur de tous les canards. Des paradoxes et de la philosophie humoristique (si, ça existe) maniés de "mains de maîtres".



Solé

ANIMALERIE ET COMPAGNIE

(Vents d'Ouest)

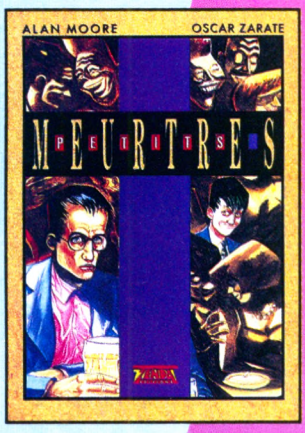
Cent pages de dessins signés Solé, de 1971 à nos jours, d'une méticulosité à vous faire tomber sur les miches si vous n'êtes pas assis. A croire qu'il dessine avec un poil de sa barbe. Et le prochain volume (sa période psychédélique) sera encore plus beau.

Moore et Zarate

PETITS MEURTRES

(Zenda)

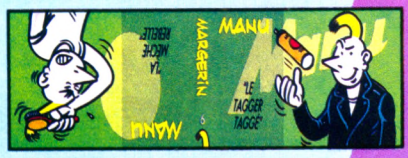
Avec cette histoire de yuppie hanté par ses souvenirs d'enfance, Alan Moore, le plus fameux scénariste british, se tient aujourd'hui bien à l'écart des superhéros qui firent sa renommée (*Swamp Thing*, *The Watchmen*...) Ce qui, bien évidemment, ne nuit en rien à ses talents littéraires (une BD écrite par Alan Moore se *lit* vraiment), même si, selon mes goûts, Oscar Zarate, souvent pataud dans ses compositions et ses couleurs, ne me semble pas être l'illustrateur idéal.

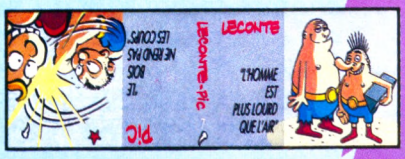


FLIP-BOOKS

(Rackham)

Et pour finir, un dessert : quatre nouveaux flip-books publiés par Rackham. On peut faire s'animer d'un coup de pouce *Le baron noir* de Got, *Manu* de Margerin et des personnages de Pitrak, Lecomte et Pic. Drôle et techniquement parfait !





Bernard Joubert

LE BADAUD DE LA BD

TOP SECRET

Mercury a décollé il y a un mois, et les ongles de Freddie ne marqueront plus de leur griffe ces lieux où il était possible de "break free"...

Et aussi Klaus, l'érotomane mystique qui combattit dans la Wehrmacht et traversa le champ de bataille du spectacle comme un mercenaire, en nous laissant au passage une fleur sortie de son fusil à répétition — fleur que chacun a cueillie un soir au sortir d'une salle de cinéma pour l'élever au firmament d'un panthéon qui ne doit rien à l'abomination de notre société. Kings of the Queen and Queens of our Lord Kinski Tess ? No problemo, follow me if you want to live... Des soluces, y en a toujours pour supporter la vacherie universelle... D'abord terminer ses adversaires, et puis aller jusqu'au bout du Grand Jeu... Même celles qui suivent vous feront connaître un certain Ray Qu'on Fore... Le Rayon Vert, le Grand Serpent de Mer, le Dormeur qui ne se réveille pas et derrière, les choses qui sont derrière les choses... Bonne année !

ST/AMIGA

ELF

(envoyé par Frédéric Delhoume)

CONSEILS

◊ Procurez-vous la machine à voler le plus rapidement possible : elle vous sauvegardera beaucoup de vies et permettra d'économiser de l'énergie. En outre, elle se révèlera indispensable au niveau 6 pour atteindre des zones capitales et inaccessibles autrement.

◊ Le tir triple puissance 2 est recommandé jusqu'au bout de l'aventure. Particulièrement efficace contre les monstres de fin de niveau, il causera beaucoup de dégâts tout au long du jeu.

◊ Ne vous paniquez pas si au niveau 6 la cadence de votre tir se ralentit très nettement. Il suffira, pour y remédier, d'acheter un bidon d'antigel dans un des magasins.

◊ Tous les mots écrits en majuscules sont à utiliser en mode dialogue.

NIVEAU 1

Stage 1

◊ Objets à récupérer : un poulet cru et un bol de graines.

◊ Allez trouver l'oiseau, donnez-lui le bol de graines et il laissera tomber une plume. Allez voir l'Indien, donnez-lui la plume et il vous remettra un journal. Puis rendez visite à l'homme qui se trouve dans les toilettes : refilez-lui le journal et il vous balancera des allumettes ; direction le barbecue, utilisez lesdites allumettes et le poulet cru et vous obtiendrez un poulet cuit. Enfin, faites un petit tour chez le vieillard et soudoyez-le avec le poulet : il vous ouvrira la porte du stage suivant.

Stage 2

◊ Objets à récupérer : un livre de magie (tirez-lui dessus), une hache émoussée et une graine.

◊ Récupérez le livre de magie et la graine et rendez visite au magicien ; faites-lui don des deux objets et il vous rendra une pomme. Direction le garde, remettez-lui le fruit et il vous laissera passer.

Stage 3

◊ Objet à récupérer : un sac de pièces.

◊ L'homme à la meule se trouve sur votre chemin, faites-lui cadeau de la hache émoussée et du sac de pièces et il vous rendra une hache aiguisée. Le bûcheron, sur lequel vous tomberez ensuite,

vous remettra la formule d'un vieux sort.

◊ Partez à la recherche du troll débile (celui qui sévit à mi-parcours), attaquez-le au moyen du sortilège et vous récupérerez un dentier. La vieille dame, un peu plus loin, vous accordera une pince à linge contre la denture... Encore un peu plus loin, dans le domaine du troll de fin de stage, utilisez la pince et vous accéderez au stage 4 (le dernier de ce niveau).

Stage 4

N'allez pas tout de suite au bout de l'écran, sinon vous déboulerez directement devant le monstre de fin. A noter que l'écran situé immédiatement au-dessus de celui où vous vous trouvez contient un nuage ouvrant sur un passage secret... Profitez du magasin pour acheter un tir triple.

NIVEAU 2

◊ Objets à récupérer : 2 clefs, un bidon d'huile vide, une manivelle, un bâton de dynamite et une paire de chaussures.

◊ Avec la clef récupérée dans les sous-sols, ouvrez la cage qui se trouve dans les hauteurs et vous obtiendrez la dent d'un mécanisme en bois. Une fois le bidon d'huile vide et la manivelle en votre possession, retournez dans les sous-sols, utilisez la manivelle et la dent de bois sur le mécanisme puis activez : un pont apparaîtra. Traversez-le et emparez-vous des chaussures. Allez voir le prisonnier qui végète dans les sous-sols et donnez-lui les pompes, il vous fournira en échange une flûte en argent (conservez-la jusqu'au niveau 5 — où elle se révélera indispensable). Rendez maintenant visite à l'elfe qui se trouve enfermé, donnez-lui la flûte et utilisez la deuxième clef : il tuera les rats qui vous interdisent l'entrée du souterrain. Utilisez la dynamite contre le mur pour vous frayer un passage. Puis traversez le souterrain, tuez l'elfe afin de vous saisir de la flûte et utilisez le bidon d'huile vide sur le puits bouillonnant.

Rendez-vous auprès du mécanisme situé dans les hauteurs, utilisez le bidon d'huile plein, activez et vous pouvez ainsi franchir le passage, vous diriger ensuite vers la sortie

Passages secrets

◊ Le premier se trouve sur un nuage, dans l'écran qui vient juste en dessous de celui qui contient la cage dans les hauteurs.

◊ Pour le second, vous devez vous engager dans le souterrain et avant de grimper à la première échelle que vous rencontrerez, tirer sur votre droite.

NIVEAU 3

Il suffit d'actionner correctement les manettes : facile !

NIVEAU 4

◊ Objets à récupérer : un couteau, une paire de gants de boxe, une statuette en or.

◊ **Attention** : vous allez tomber sur une manette que vous devrez orienter vers la gauche. Si vous oubliez d'accomplir ce geste, vous serez gêné par une plate-forme immobile, ce qui vous obligera à refaire le parcours en sens inverse et vous condamnera à perdre de nombreuses vies.

◊ Récupérez le couteau puis les gants de boxe. Revenez au premier Indien et attaquez-le avec les gants, de façon à obtenir le laissez-passer — que vous donnerez au second Indien. Utilisez le couteau sur la cage, puis descendez pour vous emparer de la statuette en or. Filez-la au dernier Indien : vous pourrez alors entrer dans le temple.

NIVEAU 5

◊ Objets à récupérer : un os, trois bijoux, une ceinture et six pièces mécaniques.

Note : vous trouverez dans ce niveau des portes fermées. N'y prêtez pas attention, elles ne servent à rien.

◊ Récupérez l'os et allez voir le dragon. Donnez-lui l'os, placez-vous au bout de la plate-forme et attendez qu'il vous fasse traverser. Ramassez la ceinture et retraversez en bout de plate-forme. Un petit tour chez le ferronnier : filez-lui la ceinture et la flûte (que vous devriez avoir en votre possession) — il vous rendra une croix, qui fournit un accès à une partie du jeu autrement infranchissable car occupée par de petits monstres volants, indestructibles et mortels pour le joueur. Cette zone contient d'ailleurs le volant... Récupérez les autres pièces et donnez-les au mécanicien, qui vous remettra un laissez-passer. Recueillez les trois bijoux et rendez-vous chez le garde : il vous laissera entrer dans la chambre du roi. Enfin, remettez ladite joncaille au monarque, ce qui vous permettra d'aller combattre le monstre.

Passages secrets

◊ Il existe dans le jeu deux écrans comportant trois portes placées côte à côte. Vous accéderez au premier peu après avoir entamé le niveau (le second se trouve beaucoup plus loin). La première

porte vous permet d'emprunter un chemin qui mène jusqu'au mécanicien. La seconde vous conduit au ferronnier et la troisième vous renvoie à la partie du jeu où grouillent les petits monstres indestructibles. Il vous faut aller sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de ces trois portes ; tirez sur la droite, vous accéderez à une salle secrète et vous pourrez ainsi rejoindre le mécanicien plus rapidement.

◊ Le second passage peut être découvert une fois qu'on a emprunté la deuxième porte de ce même écran. Vous vous retrouverez dans un autre écran — traversé par des wagonnets. Grimpez à la première échelle située à votre droite et tirez sur la gauche : vous parviendrez à une salle secrète.

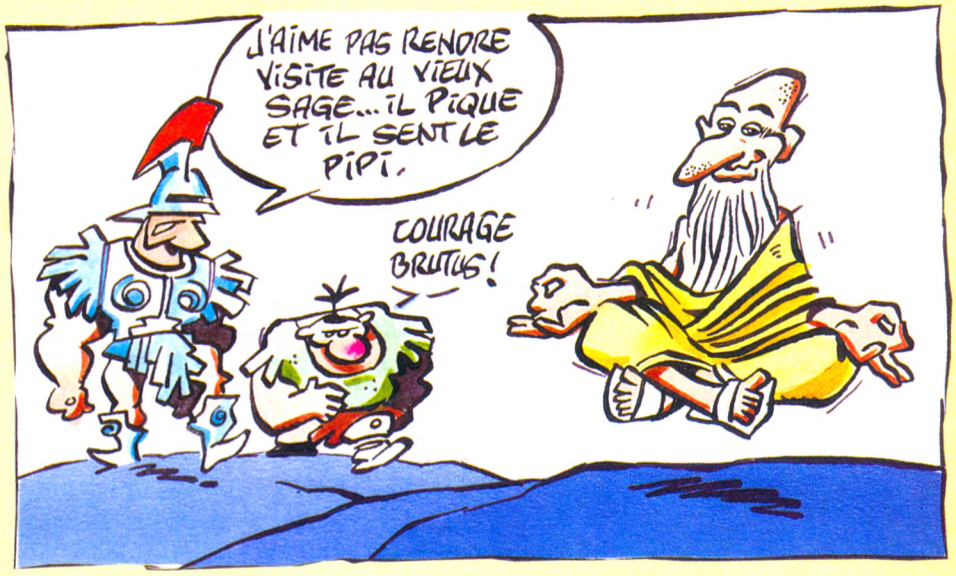
NIVEAU 6

◊ Objets à récupérer : trois morceaux de papier (une fois réunis, ils formeront un sort), un maillet/ciseaux, un chalumeau, un protège-oreilles.

Note : achetez impérativement une machine à voler si vous voulez finir le niveau — et un flacon d'antigel pour retrouver une cadence de tir normale.

◊ Récupérez le protège-oreilles et allez voir le troll qui se tient à côté du panneau de Stop et refilez-lui votre protège-esgourdes : il vous remettra un morceau de glace.

Trouvez le gros bloc de glace et utilisez le chalumeau pour le faire fondre, un sculpteur en sortira. Donnez-lui le maillet/ciseaux et le bout de glace, il vous filera en échange une couronne. Direction le domicile du magicien, attaquez-le au moyen du sortilège constitué des trois papiers réunis et vous obtiendrez une croix en or. Allez voir le Roi des Glaces, donnez-lui la couronne et la croix, il vous délivrera un pic de glace. Retournez voir le troll toujours aposté au stop et butez-le avec le pic à glace : vous vous emparerez ensuite d'une paire de roues. Une petite visite au vieillard handicapé (le pauvre !) ; en échange



des roues, il vous donnera la clef qui permet d'ouvrir la porte conduisant au monstre de fin de niveau.

Passage secret

Rendez-vous chez le magicien, un écran à gauche, un écran en bas — et posez-vous sur le nuage.

NIVEAU 7

◊ Objet à récupérer : un fromage (tirez sur le papier qui le contient).

◊ Emparez-vous donc du fromage, allez voir le jumeau vêtu de rouge, donnez-lui le produit lacté (surtout pas à son frère qui le prendrait sans rien vous filer en échange — sinon, recommencez le niveau), il vous remettra une paire de chaussettes puantes. Trouvez sa maman, attaquez-la avec les chaussettes : vous y gagnerez un bâton.

Quand vous verrez un cycliste, utilisez le bâton et le cycliste s'éjectera, coupant par la même occasion le champ électrique qui protège le bloc de commande. Rendez-vous au bloc de puissance (il y a un gros bouton rouge dessus). Activez et passez au niveau suivant...

NIVEAU 8

◊ Objet à récupérer : un collier de perles vertes.

◊ Vous pouvez finir le niveau de deux manières différentes. Soit vous trouvez le collier et partez (il ouvre la porte de sortie) ; soit vous détruisez, toujours après avoir déniché ledit collier, les dix treuils mécaniques (on les reconnaît à la petite roulette qui tourne), et mettez les bouts en ayant sauvé au préalable votre bien-aimée.

Attention, la fin se révélera différente selon que vous aurez sauvé la princesse ou non...

AMIGA/ PC

CADAVER PAYOFF

(envoyé par David Ghesquière)
Suite du n° 52

◊ Signale un point crucial dans le déroulement du jeu.

15/ Magasin : sac de pierres, traversin.

16/ Ruelle du Sud : 2 leviers. Utilisez le sort "annuler" sur le levier du haut ; actionnez le levier du haut puis celui du bas.

16*/ Garde-manger : flacon, saut géant, flacon pour suicide, 2 sacs d'argent, coffret (vide).

17/ Ruelle Sud :

18/ Place Haute : tonneau. Des araignées sortent du tonneau. Mettez le poison d'araignée dedans, regardez la clé et sort explosion cérébrale.

19/ Magasin :

20/ Place du Sud : 2 yeux.

21/ Rue du rebouteux : potion d'endurance, actionnez le levier.

22/ Croque-mort : os, coffre (shuriken). Tuez l'homme qui se trouve sur la chaise puis les araignées.

23/ Entrepôt : levier, 3 pièces d'or, clé dans le squelette. La clé ouvre la deuxième porte du 17.

24/ Morgue : cadavre (il ya une pierre à l'intérieur), livre 6, tonneau, bol.

25/ Rue Haute : 2 monstres. Quand vous les tuez, un papier apparaît, qui formule : "Si ces crânes pouvaient revivre, que diraient-ils ?"

26/ Presbytère : 2 boutons. N'entrez pas dans le 27 avec la pierre (placez-la dans un coffre, de manière à passer sans difficulté).

27/ Presbytère : 1 monstre sauteur. Quand vous le tuez, apparaît un sort qui ouvre la porte.

28/ Allée :

29/ Chapelle privée : urne, bougie, coffre (missile magique, dissipe piège), autel. Quand la pierre se trouve sur l'autel, un monstre tombe du plafond ; quand vous le tuez, une clé apparaît.

30/ Allée :

31/ Allée :

32/ Passage Sud : 3 monstres, 1 levier.

33/ Passage Sud : 2 monstres, 1 carton, 2 pierres.

34/ Place du Conseil : gros œil, boîte dans le tonneau.

35/ Rue dorée : 2 pierres.

36/ Place du pauvre : 1 monstre, sort qui ouvre la porte ; actionnez en premier le levier du haut, puis celui du bas. Tuez le monstre, cela donne un sort levier magique.

37/ Impasse : 1 œil, coffre (clé, endurance), os.

38/ Bijoutier : assiette, clé, urne, coffre (coffret vide, coffret - pas important).

39/ Banque : 2 sacs d'or, 3 pièces d'or, monstre, jade, coffre (sort d'ouverture du coffre, 2 sacs d'argent, livre — pas important).

40/ Rue Haute : levier, œil, clé.

41/ Rue Haute : vide.

42/ Caserne : flacon d'endurance, levier. Actionnez le troisième bouton (celui qui se trouve le plus vers le bas).

43/ Arsenal : 5 pièces d'argent, 2 sacs d'argent, endurance, sac de pierres, coffre (livre 7), coffre-fort (2 shurikens).

44/ Rue Vieille : pierre.

45/ Fin du bourreau : monstre. Utilisez le sort "activer" pour ouvrir la porte.

46/ Rue du temple : monstre, 2 leviers.

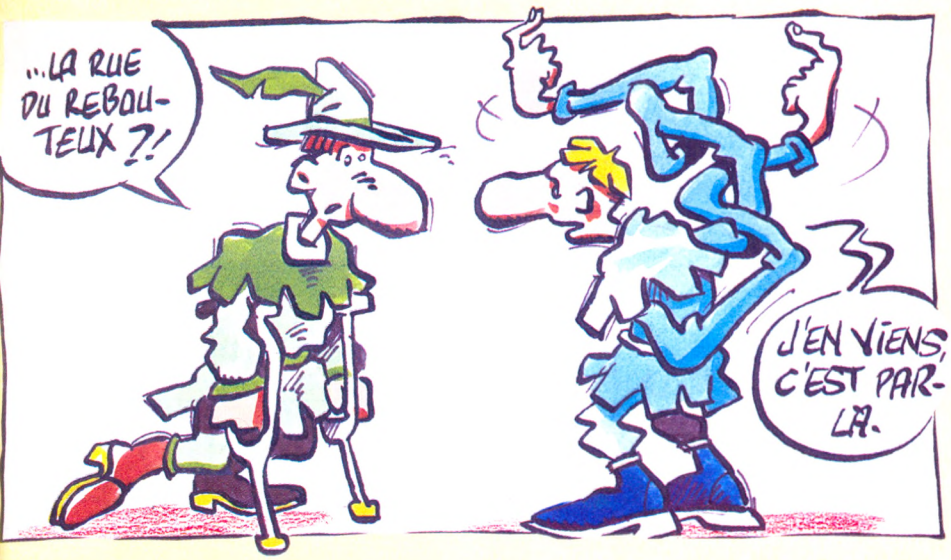
47/ Rue du sorcier : monstre sauteur.

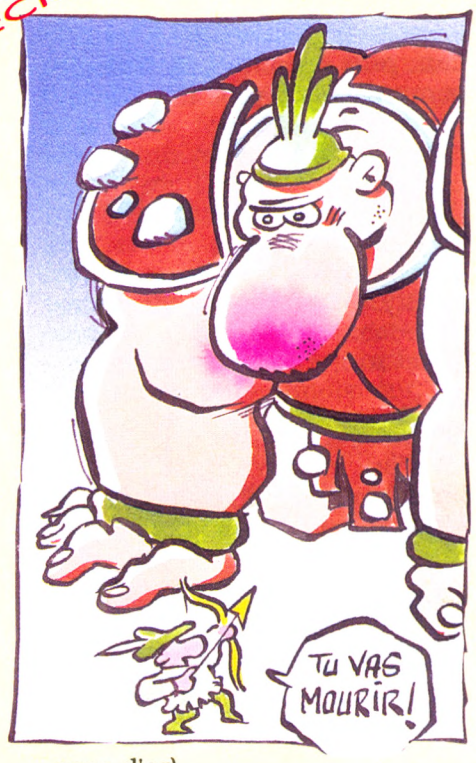
48/ Bâtiment du roi : crâne. Pour prendre le crâne, ouvrez la porte de gauche puis celle de droite et entrez finalement par celle de gauche.

49/ Rue du sorcier : œil.

50/ Grande maison : poulet, chope, assiette.

51/ Mairie : charme, coffre (3





sacs d'or).

◊ Dès que vous touchez au coffre, il disparaît. Pour l'ouvrir, il suffit de prendre le sort de traduction et de continuer à appuyer sur le bouton fire. Approchez-vous ensuite du coffre et dès que vous entrez en contact avec lui, l'icône qui sert à l'ouvrir apparaît.

52/ Cour : clé, pique, bouton, trou.

53/ Salle du Conseil : serrure, livre 8, sort gelé, sort ouvre coffre, coffre (dissipe piège). N'ouvrez pas le coffre mais conservez le sort pour ouvrir le coffre rouge du banquier.

54/ Rue Haute : sort d'exploration cérébrale, 3 monstres.

55/ Toute Proche : 3 pièces d'or, 3 rochers.

56/ Salle du sorcier : monstre, 2 serrures, levier. Utilisez le sort "geler" avant que le monstre ne soit arrivé tout en haut. Les clés se trouvent dans le coffre rouge du banquier.

57/ Salle du sorcier : coffre (sort qui éloigne le monstre, sort "révéler", clé, potion de force). Lancez le crâne sur l'autel et 10 pièces d'argent (plus ou moins) tombent.

58/ Village sur : levier, constituez une pile d'objets sous le bloc du bois - sinon il bloquera la porte.

59/ Village sur : 4 pièces d'argent, sort qui éloigne le monstre, clé, coffre (potion hyperrapide, sort "geler"), coffre (4 sacs d'argent), couronne.

61/ Salle de l'archer : 4 pièces d'argent, 4 sacs d'argent — 2 des sacs contiennent de l'argent, les 2 autres des œufs d'araignées : il ne faut pas s'en emparer.

60/ Place du temple : 3 yeux, 1 charme.

62/ Salle de l'archer : 2 leviers.

63/ Stock d'arcs : montre, urne, assiette, potion d'immortalité, sort ouvre porte, 2 leviers, clé.

NIVEAU 3

1/ Chambre hantée :

2/ Passage Sud : fût de vin.

3/ Passage Nord : boule de verre.

4/ Chambres des prêtres : coffre (calice, livres 1 et 2, sort "dormir"), bougie. Allez donc remplir le calice de vin, cassez la boule de verre, mettez les débris dans le calice et donnez le tout au prêtre. Il meurt... Regardez-le, et vous trouverez une clé.

5/ Chambres des prêtres : 2 pierres, trou dans le mur (endurance, clé), cruche de cidre, coffre (sphère N, tome 3 et 4).

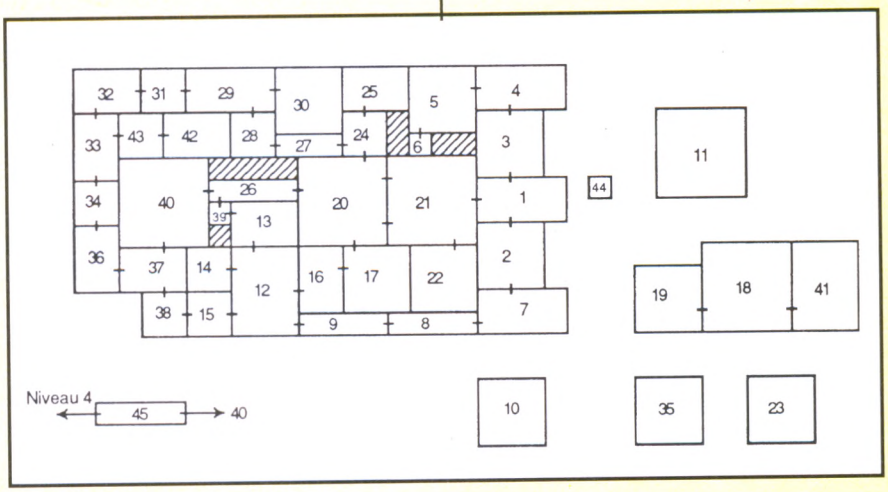
6/ Petit entrepôt : coffre (clé, talisman), double fond (sort de téléportation).

7/ Chambre des novices : cruche de cidre, 1 pièce d'or et 2 d'argent, sort dissipant piège. Tonneau d'eau pure. Dès que vous marchez sur les dessins tracés sur le sol, des piques jaillissent des trous.

8/ Couloir des novices : flacon de poison, urne, balle, coffret sous l'escalier.

9/ Couloir des novices : 3 pièces d'or, sort qui ouvre la porte, potion inconnue (saut géant), 2 sacs, sphère d'explosion cérébrale. Pour passer la porte qui conduit au 12, faites une pile de 3 livres. Si vous tombez dans le trou situé sous les objets —vous avalez votre bulletin de naissance. Et si vous tombez dans le deuxième trou, vous parvenez au 10.

10/ Cellier profond : calice, 2



monstres sauteurs. Emparez-vous du calice et utilisez le téléporteur - vous parvenez au 11.

◊ Remplissez le calice à l'aide du contenu du tonneau figurant dans le 7.

11/ Chambre du quiz : coffre (jeton), 4 boutons.

Questions	A	B	C
Le légume le plus ancien		*	
D'où vient la myrrhe ?		*	
Que signifie karaté ?	*		
Quel est le tube des Beatles ?	*		
Véritable nom de Gollum ?			*
James Bond			*
Vidéo VHS			*
Vue à partir de la Lune	*		
Quel fut le 1er jeu Bitmap ?			*
Impatience de la fille d'un inventeur	*		

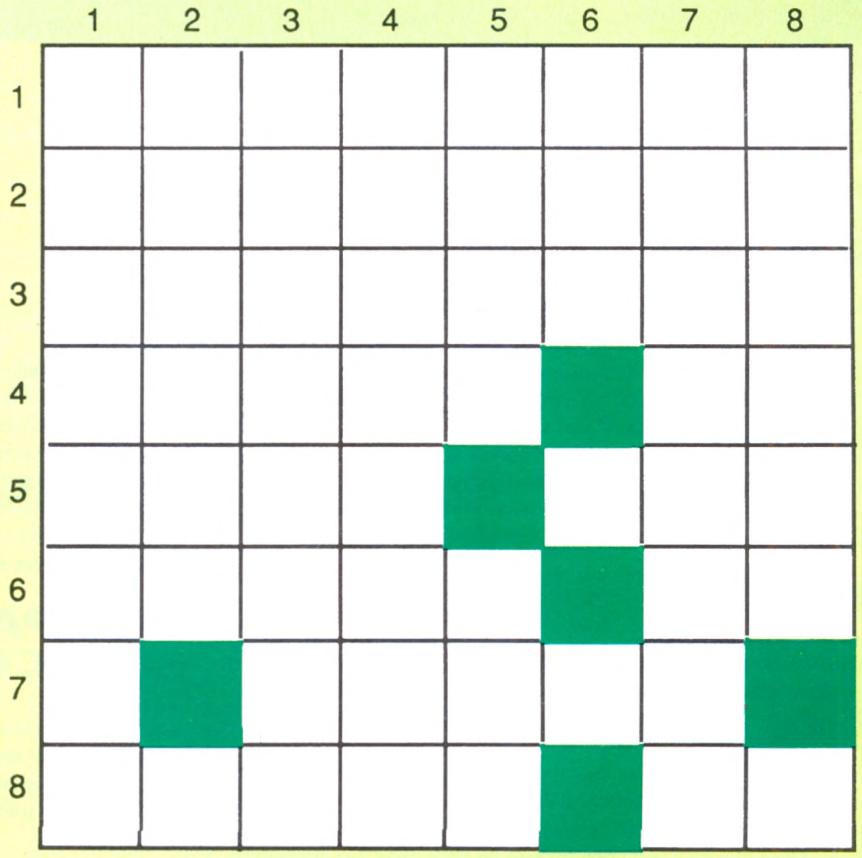
12/ Couloir des esprits :

13/ Cellule de Kalins : sphère de cristal, bol, coffre (sort de traduction, talisman), bougie livre 5. Placez la sphère de cristal dans les trous situés dans le mur (le deuxième par ordre d'éloignement das le jeu).

La porte se cache derrière la brique qui se trouve sous la tête d'oiseau - elle s'ouvrira quand les deux sphères de cristal seront en bonne place.

14/ Cellule des Hidions : coffret, clé. Actionnez deux fois le levier : une clé et une sphère tomberont du plafond.

CRUCITOP



HORIZONTALEMENT

1. Une pétarade de qualité chez Jaleco (titre de jeu).
2. Réduisis en microns.
3. Quand ça ne vaut même pas ça, inutile de s'y attarder.
4. Reprends connaissance d'un écrit. En les.
5. Grand lac salé du Kazakhstan. Manière talentueuse.
6. Torchés d'une préparation à base d'œuf et de chapelure. Fleuve côtier bien connu des cruciverbistes.
7. Ce Lopez-là était un des *Douze salopards*...
8. Ça pleut comme des cordes au Mexique. Tellement anglais.

VERTICALEMENT

1. Au sens figuré, ces très hauts fonctionnaires ne se laissent jamais attraper.
2. Ville espagnole.
3. Vraiment marrants.
4. Fera comme dans *Pick'n' Pile*...
5. Que tu te poiles. Argile.
6. On a beau dire, toujours rien de nouveau là-bas.
7. Placerais dans une chronologie.
8. Foiridon ibérique.

SOLUTION DU N° 52

P	E	R	S	O	N	A	L
A	P	E	U	R	E	R	A
R	I	S	E	T	T	E	■
A	N	U	S	■	■	■	S
N	E	M	■	A	L	B	E
G	U	A	R	D	I	A	N
O	S	■	O	■	P	T	T
N	E	U	T	O	P	I	A

3615 MICRONEWS : COMMENT TELECHARGER

Les PTT fournissent - de moins en moins - gracieusement un merveilleux petit appareil nommé minitel qui, une fois relié à votre ordinateur, permet d'accéder à de nombreux serveurs et donc à leurs immenses banques de programmes. Voyons comment entreprendre un voyage au pays du téléchargement...

Le matériel de base est simple : il ne nécessite qu'un ordinateur muni d'une prise RS 232 (ou joystick pour MSX), un minitel (1b) et le câble de liaison entre les deux. Pour la partie logicielle, il faut se procurer un soft qui autorise la communication entre l'ordinateur et le serveur de votre choix. En effet, les différents serveurs n'utilisent pas tous le même protocole. Le matériel réuni, détaillons-en le fonctionnememt... (Les personnes réfractaires aux beautés de la technique moderne peuvent se référer directement à l'encadré.)

LE MINITEL

L'intérêt essentiel du minitel est d'inclure une carte MODEM : celle-ci permet de faire transiter des signaux informatiques par les lignes téléphoniques. Sinon, les signaux carrés générés par la RS 232 de l'ordinateur seraient complètement déformés à cause de la faible bande passante du réseau.
Pendant un téléchargement, le minitel fait seulement office de transmetteur. Pour jouer ce rôle, il utilise le standard V23, c'est-à-dire qu'il émet vers le serveur à 75 bauds et recoit à 1 200. En revanche, la liaison avec l'ordinateur se fait à une vitesse fixe de 1 200 bauds dans les deux sens. Les minitels 1b ont un MODEM retournable, et dans ce mode ils peuvent émettre à 1 200 bauds et recevoir à 75. C'est très pratique quand on veut envoyer des programmes - "upload" - au lieu de recevoir - "download".

LE CABLE

Sa fonction consiste bien entendu à relier le minitel à l'ordinateur (ou le contraire !). Mais il joue aussi un autre rôle, la tension des signaux émis par une RS232 classique n'étant pas compatible avec ce qu'attend la prise péri-informatique du minitel. On trouve donc dans le capot de la prise RS232 un petit montage destiné à adapter les tensions. Le branchement ne présente aucune difficulté si ce n'est que la prise minitel se trouve parfois dissimulée par un petit volet.
A noter qu'un tel câble permet également de s'envoyer des programmes entre copains. Il suffit que l'un des deux se transforme en serveur... Pour ce faire, il n'y a qu'a taper 'fnct m r' sur un minitel 1b qui retourne alors son MODEM. Ensuite, un bon programme de comm et c'est tout...

LE LOGICIEL

Comme d'habitude, le soft constitue une composante fondamentale. C'est lui qui établit la synchronisation du téléchargement entre le serveur et votre ordinateur. Il veille également à son bon déroulement en faisant des vérifications régulières. A cet effet, les données sont découpées en paquets dont chacun fait l'objet d'un contrôle. Le soft peut ainsi demander au serveur la réémission d'un bloc déficient. Le mode d'emploi se révèle très simple, il suffit de mettre le soft en attente de données. A l'aide du minitel, on se promène alors dans le serveur jusqu'à ce qu'on soit séduit par un logiciel quelconque. On ordonne alors le téléchargement, le soft de communication le détecte, enregistre et sauve sur disque. C'est tout !

COMPACTAGE ET DECOMPACTAGE...

... sont les deux mamelles du téléchargement ! Il est en effet important de limiter au maximum le temps de connexion et c'est ainsi que la plupart des programmes présents sur un serveur se trouvent compactés. Certains portent par exemple, le suffixe **.ZOO**, du nom du célèbre programme d'archivage utilisé.
Une fois que vous avez téléchargé un *.ZOO*, il vous suffit de lancer votre programme, le décompactage se faisant automatiquement. Après ces différentes manipulations, votre logithèque s'est enrichie d'un ou plusieurs nouveaux titres car un seul *.ZOO* peut contenir différents fichiers.
Notons que seuls des compacteurs puissants comme *'ZOO'* ou *'PKZIP'*, qui permettent de générer des archives autodécompactables, doivent être utilisés sur un serveur comme MICRONEWS. Copiez alors le fichier téléchargé sur une disquette ou une directory et lancez-le. Le contenu se dévoile alors, prêt à l'emploi. Avant de procéder à cette opération, il faut tout de même s'assurer qu'il reste assez de place libre sur la mémoire de masse utilisée.

CONCLUSION

Il y a encore des foules de choses à dire sur les activités liées à la liaison ordinateur-minitel et ce sujet fera bientôt l'objet d'un dossier complet. Disons seulement que le téléchargement et la possibilité pour tous de communiquer à distance via le minitel, ouvrent de nouveaux espaces d'application à la micro-informatique, l'empêchant ainsi de se refermer sur elle-même. Citons les messageries nationales et internationales, le travail à domicile, la possibilité de diffuser vos logiciels etc.

Jean-Yves Trétout

COMMENT TELECHARGER ?

◊ Reliez le câble de liaison entre la prise RS232 (prise série) de votre ordinateur (prise joystick pour MSX et la prise péri-informatique du minitel).
◊ Connectez-vous au serveur et mettez le programme de téléchargement en attente.
◊ Demandez au serveur d'envoyer le logiciel ou les données que vous désirez : le téléchargement se fait automatiquement.
◊ Si votre fichier porte le suffixe indiquant une archive autodécompactable, contentez-vous de l'exécuter. Les fichiers contenus sont alors extraits.
◊ Voilà, c'est tout et ce logiciel n'a coûté que la communication.

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 10 janvier1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.),
2 A 12, RUE DE BELLEVUE,
75019 PARIS

NOM .....
PRENOM .....
TEL. :.....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
RUBRIQUE.....
VOTRE TEXTE .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128+ couleur, neuf (sous garantie) avec manette, 60 jeux (cartouches, disks), le tout : 3 500 F. Vds MO6 avec moniteur couleur, manette, crayon optique et 100 jeux. Le tout : 2 500 F. Fabrice Aubrun, 25, chemin de Birmont, 36100 Issoudun. Tél. : 54.21.42.64.

Vds CPC 464 mono + lecteur disks + joystick + housse protection + nombreux jeux. Prix : 2 900 F. Raphaël Calton, 33, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.32.9

Vds CPC 6128 couleur + 50 jeux + 2 joysticks, état neuf : 2 600 F. Vds aussi chaine hi-fi, lecteur laser, double K7, platine disque, un an, état neuf. Valeur : 3 990 F. Le tout vendu : 1 990 F. Sébastien Charreire, Lanau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.56.49.

Vds CPC 464 + lecteur disks DD1 + moniteur couleur + manuels + guide Basic + joystick + crayon optique + 55 jeux (les meilleurs !) + copy + logiciels de création + revues. Prix : 2 000 F. Fabrice Herveleu, 257, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.59.71.

Vds Amstrad + moniteur couleur + nombreux jeux dont des originaux + tuner + adaptateur pour avoir la télé en bon état. Prix : 3 500 F à débattre. Quentin Jacquin, 24, rue d'Aumale, 75009 Paris. Tél. : 42.81.08.37.

Vds lecteur de disks DD1 pour CPC 464 ou 6128 + manuel + de nombreux jeux + utilitaires + copieur (Discology 1 et 6.0). Prix : 1 250 F. Vds jeux originaux sur disks, Strider, G and G, X-Out : 50 F pièce. Christophe Lejeune, Les Sables-Périgord, 323, rue Emile-Zola, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.45.23.

Vds CPC 6128 couleur + module d'exploitation VDOS + 120 jeux + utilitaires + Music Pro + OC Part Studio + AMX Art + Maths 3ème + manuels + manette, TBE : 3 200 F. Vds imprimante DMP 2160 + traitement de texte Textomat + manuels + feuilles : 1 000 F. Le tout : 4 000 F, souris AMX offerte. Pierre-François Martinot, 1, rue Souchal, 92110 Clichy. Tél. : 47.37.55.40.

Vds CPC 6128 couleur avec environ 100 jeux + boîte de rangement + 2 joysticks, bon état : 2 500 F. Achète jeux sur Game Boy, F1 Race, Double Dragon, Duck Tales : 150 F. Light Boy : 100 F. Jean-Marc Rinaudo, 4, Le Cours, 83119 Brue-Auriac. Tél. : 94.80.91.64.

Vds imprimante Amstrad DMP 2000-3160 : 800 F. Echange news sur Atari ST, écrire avec liste. Didier Ruault, 43 bis, rue du Général-De-Gaulle, 34560 Villeveyrac. Tél. : 67.78.09.74.

ATARI

Vds Atari 520 STF + 2 jeux + Great Courts + Futur Basketball + souris + manette. Prix : 1 500 F à débattre. Guillaume Boudray, 3, rue Georges-Brassens, 14150 Ouistreham. Tél. : 31.96.11.92.

Vds originaux pour Atari ST, Shadow of the Beast : 150 F. Prince of Persia : 170 F. Les deux : 300 F frais de port à ma charge. Michaël Bricout, 49, Grand-Rue, cidex 810, 59400 Seranvillers. Tél. : 27.78.63.55.

Vds 1040 STF + 100 disks + moniteur mono HD et couleur + imprimante Star LC10 couleur + souris Gold IMG. Le tout en TBE : 5 500 F. Ferdinand Dhombres, 12, avenue Paul-Appell, 75014 Paris. Tél. : 40.44.43.36.

Explosif ! Vds Lynx + 4 jeux hits + adaptateur secteur pour un prix sacrifié : 1 000 F. Jean-Christophe Dislaire, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Roeulx. Tél. : 27.32.07.44.

Ho ! Je brade mon stock, 1 600 titres à vendre pour pas grand-chose ! Bruno Dugas, rue du 18-Juin, 82350 Albias.

Vds 520 STE à 2 mégas + écran mono (SM124) + 2 joysticks + nombreux logiciels (Rédacteur 3 + jeux etc.) + boîte de rangement, TBE. Prix : 4 500 F. Frédéric Durand, 23, rue de Rocroy, 75010 Paris. Tél. : 42.80.68.77

Vds Atari 520 STE (TBE 11/90) + docs + souris + 2 joysticks + 110 jeux + Péritel : 2 700 F. Laurent Fabréga, domaine du Fleich, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.33.

Vds nombreuses sur Atari à prix sympa ! Liste contre 2 timbres à 2,50 F. Fred, 3, rue des Aubépines 70300 Luxeuil-les-Bains.

Vds 520 STF + moniteur couleur SC1425 + souris + joystick + nombreux jeux (Populous etc.) + utilitaires + livres. Le tout : 3 500 F. Thomas Giquel, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.07.04.21 après 18 h.

Vds console Lynx complète, état neuf + 6 jeux, Gauntlet, California Games, Chip's Challenge, Warbirds, Klax, Robot Squash : 1 000 F. Xavier Girard, 9, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.86.79.52.

Vds jeux originaux pour Atari ST/STE au prix de 100 F pièce. Liste sur demande. Jean-Pierre Granier, place du Metzel, 26240 St-Vallier-sur-Rhône. Tél. : 75.23.23.43 ou 75.23.27.87 de 14 h à 18 h.

Vds 1040 STF + nombreux jeux (Populous, Xenon 2, Rainbow Islands) + Spectrum 512 (dessin). Le tout en TBE : 2 000 F à débattre. Thierry Guérin, 23, rue des Tourterelles, 17640 Vaux-sur-Mer. Tél. : 46.38.63.26 après 17 h.

Vds STF 1 Mo : 1 500 F. Moniteur mono SM124 : 700 F. Disque dur SH205 : 1 300 F. Emulateur PC Supercharger 1 Mo : 1 000 F. Philippe Larrieux, 7, rue des Frères-Noger, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.57.80.

Vds Atari 1040 STE + lecteur externe Master + Freeboot + joystick + utilitaires + manuel + jeux (environ 350). Le tout : 3 900 F. Vds Secret of the Monkey Islands : 130 F. Christophe Lasmier. Tél. : 60.04.49.39.

Vds Atari 520 STF + jeux + utilitaires + moniteur couleur : 3 500 F. Romain Lopez, 5, rue des Eglantines, 77300 Ozoir. Tél. : 60.02.87.64.

Vds sur région lyonnaise, STOS(anglais) + Metal Mutant : 250 F. Sylvain Mas, 7, rue Camille-Guérin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.64.39.

Vds originaux STE, Indy Adv., Maniac Mansion, RVF Honda, Flood, Voyageurs du Temps, Triad 3, Infestation, Venus, Ivanhoé etc. Prix : 80 F. Frédéric Piron, 189, bd de la Petite-Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.

Vends Atari 1040 STF + souris + Péritel + nombreux jeux + langages prog. + démos + utilitaires. Prix : 4 500 F à débattre. Christophe Reversat, 60, avenue de St-Médart, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.23.80 après 18 h.

Vds Atari 1040 ST + souris avec tapis + joystick + jeux originaux (Gods, Pang, Toki) + boîte de rangement. Le tout en TBE : 2 800 F. Cédric Rivière, 8, place des Droits-de-l'Homme, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.51.57.

COMMODORE

Vds A500 + extension mémoire + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + livres + nombreux jeux + doc + Basic + Dos. Valeur : 10 000 F. Le tout vendu : 6 000 F tout neuf (4 mois), sous garantie 08/92 ou vendu séparément. Christophe Jeanne, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 39.11.51.28.

Vds A2000 + carte XT + nombreux softs : 6 500 F ou échange contre Mac. Vds PC 2 drives + écran + imprimante + joystick + softs. Vds aussi mates et softs sur Amiga. Olivier Gaillot, 35, rue Jules-Brunard, 69007 Lyon. Tél. : 72.73.09.13 le week-end seulement.

Vds news et oldies sur Amiga à bas prix. Emmanuel Prein. Tél. : 60.20.95.69.

Vds Amiga 500 (acheté en 1990) + moniteur 1084 + extension + 3 joysticks + souris + 200 disks + tapis + prise Péritel. Prix : 4 900 F ou échange contre NEO-GEO+ 2 jeux. Christophe Catalane, 115, avenue du Drapeau, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.33.03.

Vds A500 + 1084S, garantie 10 mois + 11 originaux + 150 jeux + joysticks. Valeur : 7 500 F. Le tout vendu : 5 500 F. Vds A500 + digitaliseur de son, garantie + joystick : 3 000 F. Vds Mega Drive + 5 jeux (Sonic, Monaco, Aleste, Rambo) + une manette : 1 800 F. Pierre Dufermont, 1, rue Jacques-Prévert, 62100 Coulogne. Tél. : 21.35.78.49.

Vds jeux sur Amiga. J.-N. Caeyman, 64, rue du Réseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.

Vds supers jeux, utilitaires, éducatifs à prix très intéressants pour Amiga. Vds collection de Tilt, Micro News, Joystick, Generation 4 : 5 F à 15 F pièce. Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.

Vds Amiga 500 + extension mémoire + écran couleur + nombreux jeux. Le tout en excellent état : 3 500 F. Jean-Louis Drati, 4, place Auguste-Renoir, 95230 Soisy. Tél. : 34.17.03.25.

Vds C128 + lecteur 1541 + adaptateur TV + moniteur mono + nombreux jeux + lecteur K7. Prix : 1 800 F. Laurent Lecouvey, 10, rue de la Brèche, 78720 Dampierre. Tél. : 30.52.51.18.

Vds extension RAM 512 Ko avec horloge et interrupteur : 350 F. Drive 3"1/2 : 580 F. Recherche, échange de démos, série Fish, slides etc. Alain Camérane, 17, chemin du Moulin-Neuf, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.67.66 le week-end uniquement.

Vds originaux sur Amiga, Voyageurs du Temps, F-29, Rody Mastico 2 et 3, ADI CM2 fr., ang., compte chèques : 100 F pièce. Batman, Ghostbusters, Turbo Out Run, Chase H.Q., Robocop, Stunt Car Racer, Pro Write : 50 F pièce. Echange aussi jeux sur Amiga. Richard Reisman, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.58.03.

MSX

Vds lecteur externe Sony 720 Ko : 700 F. Vds MSX1 Yamaha CX5M + lecteur externe Sony 360 Ko + grand clavier YK10 + 3 000 sons + cartouches Music + lecteur K7 + K7 de jeux : 2 000 F + frais. Le tout en parfait état. Vds cartouche Logo Philips : 200 F + divers. Jean-Pierre Cantin, 7, allée des Myosotis, 37270 Montlouis. Tél. : 47.50.88.03.

Vds MSX2 Philips 8235, lecteur disks incorporé. Prix : 1 400 F avec jeux. Imprimante Philips 1431 : 1 800 F avec doc + logiciel à débattre. Recherche contacts pour échange + compilateur Basic avec possibilité de sauvegarde sur MSX2. Jérôme et Arnaud Estorgues, 23, rue Jeanne, 94490 Ormesson. Tél. : 45.94.06.48.

Vds Sony HB700F + disks + joysticks + livres + imprimante PRNT 24 (thermique) : 2 000 F. Vds moniteur Sony KX14CP1 : 4 000 F. Le tout : 5 500 F. Livré à domicile. Vds anciens numéros de Micro News : 10 F le numéro. Pierre Wach, 8, rue de l'Eglantine, 67220 Villé. Tél. : 88.57.20.57.

Vds MSX 64 Kb Sanyo + moniteur vert HR + lecteur K7 informatique + cordons + joystick Pro 500 + 20 jeux K7 + 4 cartouches + logiciel d'anglais (K7) + livres et manuel. Le tout : 900 F. Frédéric Soulier, 39, bd de la Victoire, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.29.53 le soir après 18 h.

Vds jeux MSX1 et 2 (Rastan Saga, Nemesis 1, Knightmare, Bowling, Drome, Beach Head) : 150 F pièce. Recherche jeux + emballage + notice, Nemesis 2, 3, Space Manbow, Metal Gear 2 etc. Prix : 100 F à 150 F pièce (cartouches). François Thierry, 116, avenue Jeanne-d'Arc, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.17.99.

Vds souris MSX : 320 F. Drive extérieur 720 Ko pour MSX complet avec câbles et alimentation : 1 200 F. Recherche RS 232. Bruno. Tél. : 43.74.35.47 après 21 h.

Vds MSX Yamaha CX5M2, ordinateur musical + log. YRM 501-502-504 + clavier YK10 + livres + jeux : 1 500 F. Orgue Yamaha PSS 390 avec synthé : 850 F. Patrick Boetchevitch, 161, rue André-Gide, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 64.41.79.15 à partir de 18 h.

Vds MSX2 VG8235 + nombreux jeux sur disks et cartouches (environ 150) + nombreux livres sur le MSX. Prix : 2 200 F. Vds drive externe Sony HBD-30W + controleur + livre : 1 300 F. Imprimante NMS 1431 : 1 400 F. François Balducci, 14, rue de Cambrai, 02190 Guignicourt. Tél. : 23.79.94.38.

Urgent ! Vds Sony HBF500F MSX2. Valeur : 7 000 F. Vendu : 2 500 F. Canon V20, valeur : 3 000 F. Vendu : 1 000 F. Benoît Lalet, Le Petit-Nice, bât. B1, chemin du Faus, 13100 Aix. Tél. : 42.23.28.15.

Vds MSX2 8250, 2 drives + 100 disks + souris + revues + livres + lecteur K7 avec recherche de programmes. Le tout : 2 500 F. Cherche contacts sur MSX2. Lionel Clerc, 11, rue de Chalezeule, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.47.02.

NEC

Vds Super Grafx + 5 jeux (Granzork, Shinobi, Blodia, Veigues,etc.) : 1 500 F ou échange contre Atari 520 STF + Péritel. Cyril Cattiaux, 30, rue Jean-Perrin, 26000 Valence. Tél. : 75.43.42.09.

Vds ou échange jeux Super Grafx. Possède G and G, Granzork, Aldynes, 1941, PC Kid, Batman, Adventure Island, E.S.S;, Wataru. Si possible région Indre-et-Loire. José. Tél. : 47.44.09.56 après 19 h 20.

Vds Nec Super Grafx, TBE, neuve + Aldynes + Ninja Spirit + Devil Crush, le tout : 1 300 F (frais de port compris). Alban Flevret, Les Jasmins, 73410 Albens. Tél. : 79.54.11.42.

Vds 5 jeux Nec, Rabio Lupus, Power Eleven, Super Star Soldier, Barumba, Down Load : 200 F pièce ou 800 F les 5. Thierry Wesenfelder, 16, rue Paris-Ardenne, 92170 Vanves. Tél. : 46.62.61.03.

Vds jeux Nec, Hell Explorer : 180 F. Ninja Spirit : 200 F. Jackie Chan : 220 F. PC Lid 2 : 220 F. Hit the Ice : 250 F. Son Son 2 : 200 F. F1 Circus : 210 F. Yann Blaise, Le Condor, ZUP de la Rode, 83000 Toulon. Tél. : 94.36.03.36.

Vds CD-ROM Nec + un jeu : 2 000 F. Adaptateur Super Grafx : 400 F. Jeu CD : 250 F pièce. Vds ou échange jeu NEO-GEO : 800 F. P Nallino, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.

Vds, échange, achète jeux Nec, CD-ROM, Mega Drive, NEO-GEO. Joakim Batmann. Tél. : 49.84.03.04.

Vds Super Grafx + CD-ROM + adaptateur CD + 5 CD (Y-S 3, Valis 3 et 4, Red Alert) + 6 cartes (Neutopia 2, Tiger Heli, Devil Crush, Final Tennis, Super Volley Ball, F1 Triple Battle) + 2 manettes + doubleur. Le tout : 6 200 F. Vente séparée possible. Bruno Dugast, 102, avenue du Général-De-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.57.37.

Vds jeux Nec, Aeroblaster : 140 F. Aldynes : 220 F. Quintupleur + joypad : 220 F. Recherce photocopie de la notice de Silent Service 2 sur Amiga 500. Michel Issart, 13, impasse de la Pinède, 35680 St-Georges-d'Orques. Tél. : 67.40.46.43 après 18 h.

Vds Core Grafx + 4 jeux (Blodia + Barumba + Super Volley + TV Sorts Football) + 2 manettes + quintupleur : 1500 F ou échange contre Mega Drive jap. + 4 jeux + 2 manettes ou Super Famicom + 2 jeux. Robert Rin, 15, avenue Fernandel, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.03.52.

Vds jeux Nec (17) : 150 F à 300 F ou échange 1 jeu Nec contre 1 jeu Mega Drive. Achète aussi jeux Mega Drive. Dominique Chemin, Les Hayes-Baloches, 28130 Pierres. Tél. : 37.27.15.82 le midi ou le soir.

Vds PC Engine portable + un jeu : 1 000 F. Vds micro PC XT + écran couleur : 1 500 F. Scanner à main pour Atari : 900 F. Uniquement sur Paris. Antoine Meynard, 14, rue Gaultier, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.97.05 après 19 h.

Vds PC Engine GT + écouteurs + un jeu : 1 900 F. Vds SGFX + un jeu au choix : 1 000 F. Vds 7 jeux, Legendary Axe, New Zealand Story, Devil Crash, Jackie Chan etc. Prix : 200 F. Console vendue avec boîte d'origine. Matthieu Doresse, 182, avenue Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.49.19.

Vds ou échange jeux Nec, Tales of Monster Path, St-Dragon, F1 Circus, Barumba, Cadash, Rock On, Battle Ace, Galaga, Super Volley Ball, Doramone, Rabio Lupus, Jackie Chan : de 150 F à 300 F. Siegfried Mounissens, 319, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.21.

NEO-GEO

Vds Top Player's Golf sur NEO-GEO : 900 F ou échange contre Baseball, Nam, Magician Lord, Ghosts Pilots, Ase 2, Raguy. Thomas Dubourg, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54.

NINTENDO

Vds console Nintendo 8 bits sous garantie avec 2 manettes + une Nes Max + 5 jeux : 1 300 F. Possibilité de vente séparée. Console : 400 F. Nes Max : 150 F. Jeux : 200 F pièce. Patrick Convert, 47, avenue de Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.92.06.59.

Vds Game Boy + nombreux jeux (MegaMan, Robocop, Castlevania 2, Nemesis 2, Iriu, Ken etc.). Prix à débattre. Possibilité d'échanger contre jeux Mega Drive. Cherche contacts sur Mega Drive (Paris uniquement). Recherche Sonic, Mercs, Alien Storm : 200 F pièce. Omar Lakhdari, 98, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : 45.75.01.64.

Vds K7 pour Game Boy, King of the Zoo en bon état. Valeur : 220 F. Vendue : 150 F ou échange contre autre K7. Cyril Yettorato, 3, rue des Lilas, 90160 Pérouse. Tél. : 84.28.15.82.

Vds Super Famicom + 3 jeux : 3 500 F ou échange contre NEO-GEO + 2 jeux. Valentin Tarare, 12, rue de Mulhouse, 51100 Reims. Tél. :

26.08.59.88.

Vds console Nintendo + 9 jeux (Double Dragon 2, Castelvania, Ghost'n Goblins, Metal Gear, Rad Racer etc.). Valeur : 4 200 F. Le tout vendu : 2 200 F. Jean-Philippe Arnould, 60, rue de Brignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.34.59.

Vds jeux Nes, Chevaliers du Zodiaque : 220 F. Spy vs Spy : 130 F. A Boy and his Blob : 200 F. Punch-Out : 130 F. Dragonball : 200 F ou échange contre Mega Drive. Vincent Salès, Le Vieux Chemin, 38630 Les Avenières. Tél. : 74.33.93.29 après 17 h.

Vds jeux Nes (Spy vs Spy, Dragonball, World Wrestling, Wizards and Warriors) : 230 F pièce port inclus ou 800 F les 4. Vds Populous sur Mega Drive fr : 330 F port inclus. Rémi Dubois, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : 34.72.69.91 après 18 h.

Vds nombrux jeux Nes (boîte *et notice*) entre 100 F et 250 F. Vds Castlevania 2 sur Game Boy : 150 F. Italy 90 sur PC 5"1/4 : 100 F. Florian Narbonne, 46-48, rue Victor-Hugo, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.45.29.

Vds sur Super Famicom, Goemon, Ganba, Super Marie World 4, F-Zero, ainsi que Castlevania 2 sur Game Boy. Sébastien Fradet, impasse de Monte-à-Peine, route de la Roche, 85230 Beauvoir-sur-Mer. Tél. : 51.61.61.42.

Vds jeux Nintendo : 200 F pièce. Possède Super Marie, Castlevania 2, Zelda 2, Solomon's Key, Airwolf, Dragon Ball, Fester's Quest, Rygar. Sin Neajari, 2, rue du Général-Weygand, 81000 Albi. Tél. : 63.46.17.13.

PC ET COMPATIBLES

Vds 386 SX16, 1 Mo, HD 40 Mo, 1 lecteur 1,2 Mo, carte VGA 512 Ko, écran SVGA couleur, souris, DR Dos 5.0, Woks 2.0, Windows 3, et autres logiciels. Valeur : 14 000 F. Le tout vendu : 12 000 F cause double emploi. Franck Charron, 69, avenue St-Jean, 79000 Niort. Tél. : 46.45.17.52 ou 49.73.01.16 le week-end

Vds PC Olivetti couleur + lecteur 3"1/2 + nombreux jeux + nombreuses news, tbe. Prix : 2 000 F. Vds imprimante Seikosha compatible 100%, TBE, cause double emploi. Prix : 1 500 F. Renard Willy, 1, rue des Ecolas, 08300 Neuflize. Tél. : 24.38.95.27.

Vds carte mère AT 286-16 Mhz avec 1 Mo RAM, fin garantie mai 92 : 900 F. Log. Norton antivirus 1.0 : 400 F. Jeu Scrabble : 100 F. Graphisme 101 Windip : 400 F. Le tout neuf et original avec manuel. Pierre-Marc Savigny, 18, rue de Panama, 75018 Paris. Tél. : 42.54.57.12.

Vds PC Amstrad 1512 double drive + DD 30 Mo + moniteur couleur + joytstick + imprimante DMP 3000 : 4 500 F. Véronique Goulet, 41, avenue de la Paix, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.31.80.

Vds lecteur 5"1/4 + sélecteurs A-B, P-F + cordon d'alimentation : 1 000 F. Vds livres Assembleur : 50 F pièce. Souris AMX + logiciel + manuel : 300 F. Kuy Lim Thong, 72 bd de la Vilette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.

Vds PC XT 640 Ko, 1 lecteur 3"1/2, écran Philips mono, carte VGA Paradise, sorties séries, para, joystick, vitesse 5/10 Mhz + logiciel + jeux. Prix : 3 200 F port inclus. Pierre-Louis Puech, route de Rodez, 12330 Marcillac. Tél. : 65.71.72.20.

Vds PC 1640 + disk dur + souris + imprimante DMP 3250 + écran couleur très peu servi. Prix : 5 000 F à débattre. Thomas Rambaud, 15, rue Victor-Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : 47.35.67.29

Vds carte sonore Adlib : 1 000 F. Logiciel composition Music Sound Master : 700 F. AdLib : 600 F. Jeux originaux, Gunship 2000, Yeager Air Combat : 250 F pièce. Jetfighter 1 et 2 : 200 F. Paris-Dakar, Grand Prix Circuit, les deux : 200 F. Paul Peng, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.

SEGA

Vds jeux Master System (Altered Beast, Psycho Fox, Wonderboy 2, Rastan, Indy, Golvellius, Mickey Mouse) : 250 F au choix ou échange contre jeux Nec (Splatterhouse, Ninja Spirit, Populous, Jackie Chan, Chan et Chan etc.). Stéphane Bouet, rue du Village, 14420 Potigny. Tél. : 31.90.81.43.

Vds jeux Mega Drive, Mickey (jap.) : 290 F. Shadow Dancer (français) : 200 F. Hellfire (jap) : 200 F. Cherche Populous et Sonic. Alexandre Braun. Tél. : 60.20.63.08.

Vds Sega 8 bits + emballage + pistolet + 7 jeux (Shinobi, Rambo 3, Double Dragon, Hang-On, Labyrinth, Teddy Boy, Great Football) + manette. Le tout en très bon état : 1 000 F. Raphaël Da Costa, 73, rue de Sartrouville à Bezons. Tél. : 34.10.74.26.

Vds Sega 8 bits + 2 pads + 14 jeux (Mickey, Golden Axe, Ultima 4 etc.). Valeur : 4 530 F. Le tout vendu à prix super sympa. Romain Gallan, 7, allée Gaston-Bachelard, 75014 Paris. Tél. : 45.40.96.32.

Vds Sega 8 bits + une manette + pistolet + 6 jeux. Valeur : 2 100 F. Le tout vendu : 1 000 F ou échange contre Sega 16 bits + un ou deux jeux + manette ou contre Core Grafx + un ou deux jeux + manette ou contre une Game Gear + 3 jeux. Julien Gentile, 5, rue du Maine, 44550 Montorre-de-Bretagne. Tél. : 40.88.62.22.

Vds console Sega + 2 manettes, lunettes 3-D, pistolet, 2 jeux. Prix : 800 F. Frédéric Gourgand, 70, rue Gros-Jacques, 28350 St-Lubin-des-Joncherets. Tél. : 32.58.27.27 après 18 h.

Vds Sega 8 bits (juin 90) + 2 pads + jeux, California Games, Basket Knightmare, Monopoly, Altered Beast, World Grand Prix et Hang-On + cordon. Valeur : 1 500 F. Le tout vendu : 700 F. Julien Guillement, 7, rue Trajan, 34410 Sauvian. Tél. : 67.39.55.07

Vds Sega 8 bits complète + un joystick neuf (Python 1) + autofire + 16 jeux dont Mickey Mouse et Dynamite Duke (neufs), Double Dragon, Miracle Warriors etc. + hors-série Sega + docs. Valeur : 5 350 F. Le tout vendu : 2 999 F avec emballages. Thomas Journel, 22, rue Beffroy, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.14.72.

Vds console Sega Master System avec 4 jeux (Altered Beast, Danan, Shinobi et Alex Kidd in Miracle World). Le tout en très bon état. Valeur : 1 690 F. Le tout vendu : 900 F. Possibilité d'échange contre Mega Drive avec ou sans jeu + 100 F. Urgent ! Kalu Odjébé, 1, allée Charles-Fourier, 77186 Noisiel. Tél. : 60.17.60.47.

Vds pour Sega Master System, Out Run, Golden Axe, Galaxy Force, Scramble Spirit : 150 F pièce ou 500 F le lot. Recherche news sur Amiga 500. Vds Grand Prix 500 2 sur Amiga pour Amiga. Cherche Team Suzuki. Christophe Ménard, 8, square du Moulin-Soreau, 49140 Soucelles. Tél. : 41.32.36.39.

Vds Mega Drive jap. + 2 manettes + 6 jeux, Mystic Defender, Mickey Mouse, Sonic, Street of Rage, Jewel Master, Strider état neuf, encore sous garantie, prix : 2 500 F. Franck Mennecier, 1, grande rue Houssoy-le-Farcy, 60122 Toissereux. Tél. : 44.79.05.90.

Vds Master System + nombreux jeux (Golden Axe, Wonderboy 3, Double Hawk, Double Dragon, etc.). Vds aussi pour Game Boy, Spiderman (TBE) : 100 F. World Cup Soccer neuf : 120 F. Jeux Sega : 150 F. Console : 1 200 F. Loïc Mounard, 48, rue d'Anjou, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.47.72.

Vds Sega Mega Drive japonaise + 2 joyspads + 3 jeux, Sonic, G and G et Gynoug + câbles + transfo. Le tout en excellent état : 1 000 F. David Ruedin, 6, rue des Vergers, 1950 Sion (Suisse). Tél. : 19.41.27.22.49.39.

Vds Mega Drive + Sonic : 900 F. Nec + 4 jeux : 1 000 F. Sega 8 bits + 3 jeux : 500 F à débattre. Sébastien. Tél. : 91.57.12.28.

Vds Sega Master System complète + Light Phaser + Hang-On et Safari Hunt, le tout : 500 F. Vds MSX Canon V20 avec cordons et jeux, prix à débattre. Frédéric Valderrama, 6, square Edgar-Varèse à Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.09.35.

Vds Sega Game Gear, TBE (juin 91) + 2 jeux (Shinobi, Super Golf). Prix : 1 000 F. Vds également MSX2 VG8235 + 40 jeux + nombreux joysticks. Prix : 1 000 F. Moniteur couleur Philips CM8521 : 1 000 F. Franck Wagener, 33, rue du 11-Novembre, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.91.95.

THOMSON

Vds TO9 + 60 jeux (Alienator, Blood, OK Cow-Boy, Bivouac etc.) + crayon optique + souris + manettes + incrustation vidéo + livres (Assembleur 6809, etc.). Le tout en très bon état : 1 200 F. Frédéric Font, 3, chemin de Montgeroult, 95650 Boissy-l'Ailerie. Tél. : 34.42.13.69.

Vds nombreux jeux sur TO8/TO9+ (Turbo Cup, Asterix, Mach 3, Bob Winner, Bobo, Journaliste, Chicago 90, Quad, Super Ski, Menace sur l'Arctique, Meurtre à grande vitesse etc.). Prix : 20 F le jeu. Vds aussi quelques démos et utilitaires. Stéphane Gouttesoulard, Chalain-d'Ozore, 42600 Montbrison. Tél. : 77.97.16.50.

Vds pour Thomson TO8/9/9+, logiciels originaux, Langue Française CE2, Dames Américaines, Carré d'As, L'Héritage 1, Blue Star, Speedy Wonder, Les Contes de Monte-Crypto, Robinson Crusoé, La Cuisine Française : 40 F pièce ou le tout 195 F. Françoise Nardizzi, résidence Jardins-d'Aude, bât. E, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.59.82.

Vs pour TO7/70 cartouches originales à partir de 100 F. Liste sur demande. Michel Etienne, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge

Vds TO8D + disks + manuels. Le tout en très bon état : 990 F. Cherche contacts sur PC/AT VGA. Renaud Laluc, 9, rue de la Noblette, 51400 Vadenay. Tél. : 26.66.30.12.

ECHANGES

Echange sur Game Boy, Bugs Bunny contre Castlevania 1 ou 2, Duck Tales ou MegaMan. Christophe Poisson, 24, rue des Montgolfières, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.09.18

Echange news sur Amiga. Dominique Proville, SP 69189 00576 Armées

STF/STE échange jeux et utilitaires (Vroom, Robocop 2, Turrican 2, Toki, F19) + 300 titres. André Araque, 5, rue Péniscola, 84000 Avignon.

A500 échange ou vends à très bas prix, news et oldies (jeux, utilitaires, éducs). Envoyez disk + timbre à 4 F pour liste. Possède Rodland Magic Pocket, Blues Brothers. Ghislain Mantel, La Ditaghia, 427, rue Paul-Corbin, 74190 Passy. Tél. : 50.78.05.26 après 15 h ou le week-end.

Amiga échange news avec correspondant (envoyez disk). Joël Dekock, rue des Radis 38, 6200 Chatelineau (Belgique).

Pour PC, échange jeux et utils, disks 5"1/4. Envoyez

liste. Jean-Laurent Eyquard, route des Pulles, 17600 L'Eguille. Tél. : 46.22.89.12.

Echange Mega Drive française + 14 jeux (Street of Rage, Batman, Toe Jam and Earl, Alien Storm, Lakers vs Celtics, Sword of Vermilion, Fantasia etc.) contre Super Famicom + 4 jeux ou vends la Mega Drive, prix à débattre. Freddy Chellaoui, 106, avenue du Maréchal-Joffre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.04.91.

Echange Kung Fu Master sur GB, contre un jeu sur Core Grafx ou vendu : 120 F. Michaël Souchard, RN 36, La Bourbellière-la-Peyratte, 79200 Parthenay. Tél. : 49.94.25.04.

Echange jeux, utilitaires, démos sur Amiga et ST. Envoyez vos listes si possible sur disks. Patrice Fariney, 8, Ker-en-Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.

Recherche correspondant sérieux pour échanges de jeux, et utilitaires sur ST. Recherche particulièrement éducatifs, envoyez liste. Bruno Favier, 13, rue du Château, 66720 Tantavel. Tél. : 68.29.42.38

Echange jeux Nes, Shadow Warriors, Solstice, Batman, Kabuki, Double Dragon 2, Life Force, TMHT, Rescue, Rad Racer, RC Pro-Am, Zelda 1, Track and Field, Rush'n Attack, Probotector, Pro Wrestling, Dr Mario, Goonies 2, Tetris. Hamid Azougui, Auberives, Vareze, 38550 Le Péage de Roussillon.

Echange news et démos sur Amiga. Anne Scherrier, 3, rue de Queux-de-St-Hilaire, 59190 Hazebrouck.

STE et Amiga cherche correspondant pour échanges sympas. Possède et cherche news, démos sur les deux machines. Achète news sur Mega Drive, achète aussi Game Gear + jeux à bas prix. Le tout : 600 F à 800 F maxi. Stéphane Feulon, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. 68.65.05.49 heures de repas.

RECHERCHES

Achète jeux Nec, Racing Spirit, Motorbike, Jackie Chan, Shubibinman 2, Motoroader 2, Splatterhouse, Power Drift, Formation Soccer, Panza : 150 F à 200 F. Vds calculatrice sous garantie HP225 : 300 F. Marc Froideval. Tél. : 43.34.25.33.

Achète console Nec PC Engine Core Grafx : 400 F. Achète jeux Nec (en grande quantité ou à l'unité). Achète aussi console Nec Core Grafx 2. Paul. Tél. : 43.48.26.68 ou 44.62.05.51.

Achète Mega Drive jap + jeux + arcade power stick, TBE: 2 000 F. Vds sur ST, Gods et Shadow Dancer dans leur boîte d'origine à petit prix. William Maréchal, 93, rue du Murtroy, 02220 Braine. Tél. : 23.74.18.39 après 12 h ou après 20 h.

Ecole achète TO8D + moniteur (petit prix) ou Atari 520 ST. Vds Bull Micral 90 double lecteur + écran mono : 800 F + port. Jean-Pierre Blancher. Tél. : 66.50.41.60. de 12 h à 13 h ou 66.79.97.09 après 19 h.

Recherche truc ou méthode pour changer les noms des joueurs à Kick Off 2, échange contre original Winning Tactics. Laurent Ricaud, 24, rue de Thymerais, 78570 Andrésy. Tél. : 39.74.58.27 après 19 h en semaine et tout le week-end.

Je cherche l'oiseau rare qui intègrera mon équipe pour une création d'outils et de jeux vidéo de rang international. Il est programmeur 68000 free lance, spécialiste AMIGA. Il est dynamique, sérieux, disponible, excellent technicien et a des nerfs d'acier. Dégagé des obligations militaires, il habite un endroit proche du Jura ou un quelconque coin perdu de la métropole, pourvu qu'il soit équipé d'un modem 9600 ou 14 K. Si ce profil te va comme un gant, n'hésite pas à me contacter aux coordonnées qui suivent : Dominique Sablons ; tél. : 16.84.51. 61.63. Hurry up !

DIVERS

Vds revues, MSX Magazine numéro 1 à 8 : 120 F. MSX News numéro 1 à 5 : 70 F. Micros MSX numéro 1 à 9 + Micro ID numéro 1 à 3 : 200 F. Livres MSX (musique, Basic etc.) : 100 F pièce. Prix, port compris. Laurent Aromatario, 12, allée des Erables, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.49 après 19 h.

Vds raquette de tennis Midsize, a peu servi — avec étui de protection : 200 F. Nicolas Rouelle, Collège Diderot, rue Augustin-Lemaresquier, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.20.43.81.

Vds anciens Micro News, Hebdogiciel, revues MSX. Vds MSX2 (lecteur disks en panne) + 2 manettes + 3 cartouches : 500 F. Fabrice Valestra, 4, rue Voltaire, 34200 Sète. Tél. : 67.74.74.77.

CONTACTS

Recherche contacts sur 8235 MSX2 avec drive externe 720 Ko pour échange de news, trucs et astuces. Michel Jandran, 24, route de Royan, 17120 Cozes. Tél. : 46.90.98.16.

Réalise votre intro avec votre pseudo en langage machine sur ST avec scrolls soundtrack etc. Prix : 20 F. Damien Welnik, 446, avenue Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.08.07.

Cherche contacts sur PC et compatibles pour échange de logiciels (jeux et utils). Loïc Garrec, 21, rue du Chêne-Vieux, 44400 Rezé. Tél. : 40.75.44.71 après 18 h.

Cherche contacts sur Amiga pour échanges en tout genre. Bises à tous. Laetitia Lagrange, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon.

Amiga échange jeux, les blaireaux, magouilleurs et vendeurs, abstenez-vous ! Frédéric Bouchon, 211, rue de Fougères, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.23.32.

Cherche contacts sur MSX1 pour échanges, vente ou achats seulement en cartouche. Je possède 18 jeux (Nemesis 1, 2, Hyper Rally, Billiard, Sky Jaguar etc. Jérôme Sadoine, Le Luissert, 38490 Fitilieu. Tél. : 76.31.02.91 après 19 h.

Vds news sur Amiga à bas prix. Jean-Marc Lahéra, ZI de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.

Atari STF cherche contacts pour jeux (possède beaucoup de news). Envoyez liste sur disks. Cherche à entrer dans un club sérieux, cherche aussi Final Whistle. Vds MSX1 + 11 jeux sur cartouche + K7 : 1 500 F. Eric Di-Méo, résidence L'Estelle, bât. A André Malraux, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.68.76.49.

Urgent ! Bad Influence Belgium (ST) recherche coder pour créer magazine sur disks dans la région de Liège. Frédéric Vignoul, rue du Couvent 87, 89, 4020 Jupille (Belgique). Tél. : 041.621.221.

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échange de jeux et utilitaires. Envoyez liste, réponse assurée. Vds également PC 1512 double drive, couleur + intégral + jeux + utils. Le tout en très bon état : 2 900 F. Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.28.65.

CLUBS

Groupe créant démos cherche graphistes sur Amiga. Pascal Roy. Tél. : 79.28.22.33.

Amigafans, vous recherchez des news et autres ? Paradise est fait pour vous. Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise.

Un max se news sur Atari/Amiga/PC/Amstrad/MSX, tout sur les consoles Nec/Sega/SNK/etc. Plein de top secret, c'est dans le Mega fanzine Micro Fun : 15 F le numéro ou 90 F les 6 munéros. Jérôme Raffin, 31450 Montesquieu-Lauragais. Tél. : 61.81.59.12.

Logiciels Freeware PC et compatibles en 5"1/4, jeux d'arcade et divers pour 100 F par disk (plusieurs jeux sur disks). Philippe Giuresco, 31, rue de Constantinople, 75008 Paris. Tél. : 42.93.67.43.

Le Mega MSX News n°27 est sorti, les 26 numéros précédents sont disponibles sur simple demande écrite. Cherche contacts sympas sur Amiga 2000. Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout.

Des milliers de logiciels du domaine public pour PC, Atari et Amiga. Catalogue contre 10 F en timbres. IFA, route Nationale, 59680 Cerfontaine.

PC Engine Euro est à la disposition des Nec Fans du dept 27 pour échanges. Recherche revues japonaises sur Nec. Vds Power Eleven, Hit the Ice, Basket, Splatterhouse, Neutopia, Hurrican, Toys Shop Boys. Patrick Meslet. Tél. : 32.52.98.67.

DOMAINE PUBLIC
Atari - Amiga - PC & compatibles
●
CATALOGUE CONTRE 2 TIMBRES
●
IFA 59680 CERFONTAINE
3615 IFA

JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...

Disponible sur PC avec manuel français.

Bientôt disponible sur PC et AG en version française !

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

36 15 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort...Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échapatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"

Caractéristiques :

* graphismes scannés en 256 couleurs
* Ouais, de la musique reggae intéractive, mec !
* Vous pouvez mourir...de rire !
* Mode "facile"

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

KILLERBALL

Si vous voulez vraiment de l'action ... Je vous attends !

Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples :
SEULE LA VICTOIRE COMPTE.
Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.
Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire...
KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action...

Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128

MICROÏDS 58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35